DIABLO II'YE BÜYÜK RAKİP: DUNGEON SIEGE

Annihilation'un yaratıcısı Blizzard'ın destansı oyununu geçebilecek mi? Çok özel ön inceleme

PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

II. GELENEKSEL PC GAMER ÖDÜLLERİ

kenan9593

STRATEJİ & HİLE REHBERİ TAM 64 SAYFA EK!

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, PLANESCAPE: TORMENT PHARAOH + HİLELER

Tam sürüm BETA oyun **ALLEGIANCE**

PC GAMER sunar **THEY HUNGER**

ARTI Tam 43 inceleme

QUAKE III: ARENA • PLANSCAPE: TORMENT • GABRIEL KNIGHT 3 • CLOSE COMBAT 4 • TEST DRIVE 6 • TOMB RAIDER • VE DAHA FAZLASI

Poster

FOOTBALL WORLD MANAGER • NOX

www.pcgamer.com
Yıl: 2 • Sayı: 18 • MART 2000
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (2.800.000 TL)
ISSN 1302 - 0129

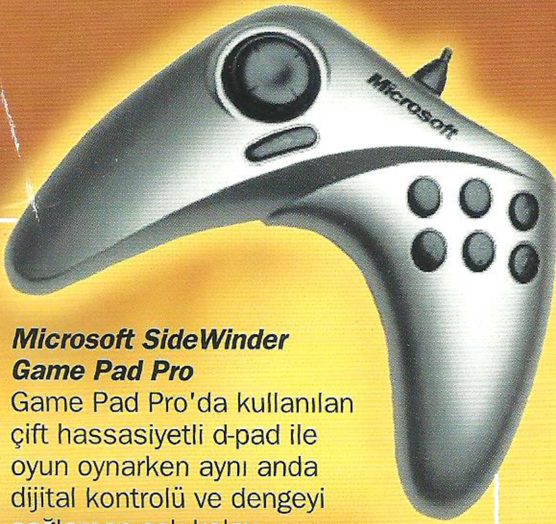


CD-ROM VE STRATEJİ REHBERİ HEDİYELİ

kenan9593

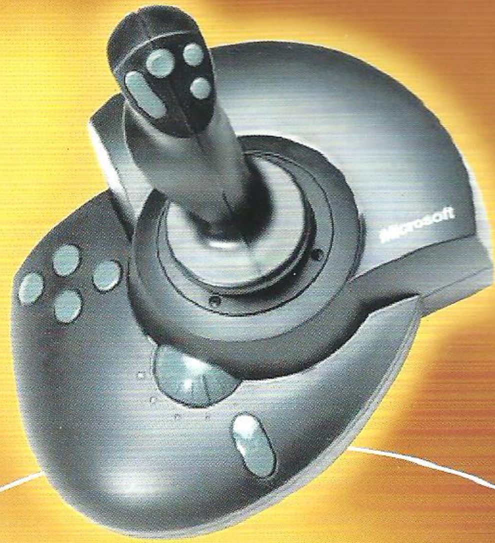
Oyundaki performansının mükemmel olması pratik yapmak yetmez...

Sana mükemmel



Microsoft SideWinder Game Pad Pro

Game Pad Pro'da kullanılan çift hassasiyetli d-pad ile oyun oynarken aynı anda dijital kontrolü ve dengeyi sağlaman çok kolay...
Dijital olma özelliği, sana hareketleri tam istediğin gibi yani 'anında' yapma olanağı veriyor. Hem de yumuşak ve oranlı joystick tarzı sayesinde, hâkimiyetini hiçbir zaman kaybetmeden...
Game Pad Pro'nun bu yetenekleri, onu spor, yarış, dövüş ve aksiyon oyunlarının ideal aracı yapıyor!



Microsoft SideWinder Force Feedback Pro Joystick

Kendini maceranın tam kalbine taşı...
Çubuk üstündeki 16 bit'lik işlemci, hareketlere eşzamanlı destek sağlayarak bütün sarsılmaları, titremeleri, patlamaları tüm gerçekliğiyle terli avuçlarına taşıyacak. Yaptığın her hareketin gücünü, avcunun içinde hissedeceksin! Hayatını tehlikeye atmak üzereyken, tam da ihtiyacın olan şey bu değil mi?

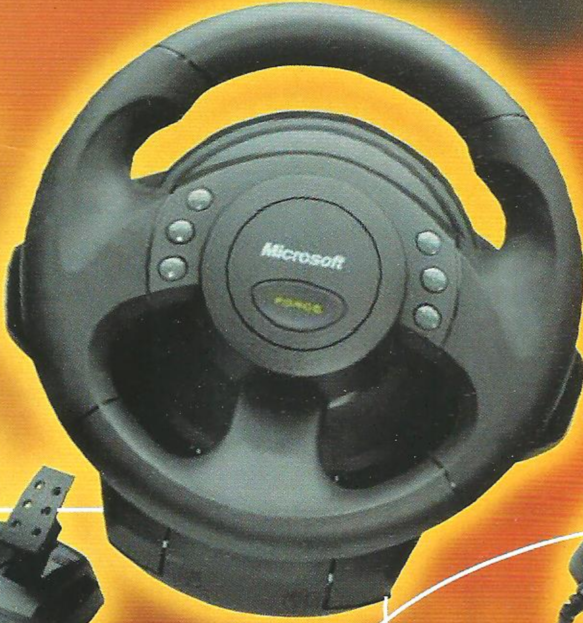
Kazanmak için oyna.

kenan9593

MICROSOFT SIDEWINDER

için

bir donanım gerek!



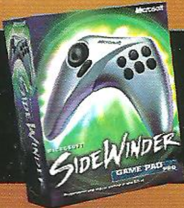


Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel
Direksiyonu doğru pozisyona kilitle ve ayağını pedala yerleştir! Hayatının sürüşüne başlıyorsun! En küçük engebe ya da titreşimden, en güçlü yerçekimine kadar hissederken, direksiyon başında olmanın ve engel tanımaz yol kontrolünün inanılmaz zevkine var! Belki üstüne bir de emniyet kemeri eklenmeliydi... Ne dersin?

Microsoft SideWinder Dual Strike
Bir mouse'un hassasiyetini ve kontrol gücünü, oyun pedinin hızıyla birleştiren muhteşem bir alet...
Bu benzersiz donanımın kullanımı çok kolay. Görevi, seni daha çevik, daha yetenekli ve daha öldürücü hale getirip en sevdiğin aksiyonun ve maceranın tam kalbine götürmek.

Ayrıntılı bilgi için
Microsoft İletişim Hattı: (0212) 33 66 999

www.microsoft.com/turkiye/urunler/









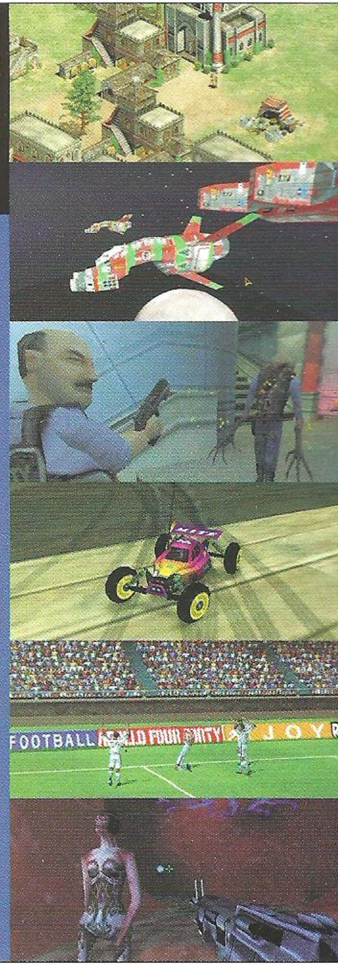
Microsoft
Nereye ulaşmak istiyorsanız, oraya...

kenan9593

PC GAMER TÜRKİYE

YIL 2 • SAYI 18 • MART 2000

II. GELENEKSEL PC GAMER ÖDÜLLERİ



Kapak Konusu

35 İşte yeniden zamanı geldi. Tüm üreticilerin, ürünlerinin geleneksel *PC Gamer* ödüllerine layık görülüp görülmeyeceğini öğrenmek için sabırsızlıkla bekledikleri an geldi. Seçim yapmamız o kadar kolay olmadı. Birbirimizle tartıştık, dalga geçtik, hatta toplantı odasında geçici bir kargaşa bile yaşadık ama sonuçta kendimizi topladık ve alnımızın akıyla gerçekten en iyi olmayı hak edenleri onurlandırdık. Hangi oyunları seçtiğimizi merak ediyorsanız bu törende sizlerde bize katılın.

Dosya



Chris Taylor'un Eseri *DUNGEON SIEGE*: Her İki Türün En İyisi

50 Herkesin *Total Annihilation*'ın önünde saatler geçirmesinden sorumlu olan Chris Taylor geri dönüyor! Herkes onu uzak bir adada elinde tropik içkisi keyif çatıyor sanırken, o *Diablo II*'ye bile rakip olabilecek yeni bir proje üzerinde gece gündüz çalışıyordu; *Dungeon Siege*. Bu oyunu sizler için mercek altına aldık.

Vurgunlar



16 Alone in the Dark 4

Doğaüstü olayları araştıran dedektifimiz, korku dolu adventure serisinde hayatta kalmaya çalışıyor.



18 Rune

Human Head Studios'un Unreal motorunu kullandığı bu oyunile vikinglerin savaş dolu çağına geri dönün.



21 Earth 2150

Dünya hızla güneşe yaklaşırken insanları kurtarmak için tüm yeteneklerinizi bu gerçek zamanlı stratejide kullanmalısınız



20 Simon the Sorcerer 3D

Simon the Sorcerer'ın ilginçliklerle dolu 3D dünyasını keşfetmek için komik şapkanızı başınıza takın ve maceraya dalın

kenan9593

İncelemeler


58 Planescape: Torment


60 Quake III Arena

94 Jane's F/A-18

Strateji



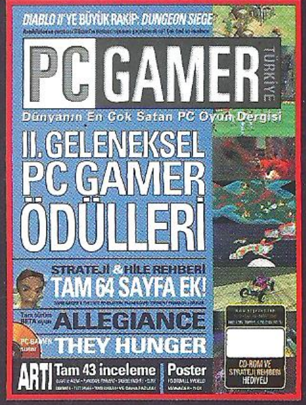
Bu ay size ek olarak kocaman bir satrateji rehberi veriyoruz. İçinde *Pharaoh, Planescape: Torment ve Tomb Raider IV: The Last Revelation*'ın adım adım tam çözümlerini bulacaksınız.

Donanım



109 Geçtiğimiz ay boyunca sizlerden değişen RAM teknolojileriyle ilgili sayısız mektup aldık. Biz de bu sayımızda, aklınızı karıştıran tüm soruların cevaplarını verebilmek için bu konuda ayrıntılı bir dosya hazırlamaya karar verdik. İncelemelerimiz de tam gaz devam ediyor. Bu ayın şeref konuğu, Creative'in DDRRAM'li yeni GeForce Pro'su.

Departmanlar



Strateji Rehberi

Her ay karşınıza yepyeni ve bir önceki sayımızdan daha dolu bir içerikle çıkmak için çalışıyoruz. Bu ay gene sizlere daha iyi bir *PC Gamer* sunabilmek için uykusuz geceler geçirdik. Editörlerimizden grafikerlerimize kadar herkesi bu ay en çok heyecanlandıran konu yepyeni Starteji Rehberi ekimizdi.

Sizden gelen yoğun ilgi nedeniyle bu ay Strateji Rehberi'mizi derginin sayfaları içinde sıkıştırmayarak özgür bıraktık. Tam 64 sayfalık bu ekimizde en önemli oyunlar arasından seçtiğimiz üç oyunun strateji rehberini hazırladık. Piyasada o kadar çok güzel oyun var ki sadece hangi oyunları seçsek diye bir hafta harcadık. Sonuçta *Tomb Raider 4, Pharaoh* ve *Planscape: Torment* bu ay rehberimizde yer almaya hak kazandı. Özellikle *Planscape: Torment* bizi epey uğraştırdıysa da size ayrıntılı bir tam çözüm sunabilmek için uykusuz geceler geçirdik.

Tüm bilgisayar oyuncularının konuştuğu tek bir kadın var; Lara Croft. Dördüncü maceraasında ona katılmaya karar vermiş herkes oyun boyunca pek çok zorlukla karşılacak ama size özel hazıladığımız rehber ile onu hayal kırıklığına uğratmayacaksınız. Roleplaying ile ilgilenenler ise son dönemin en büyük bombası olan *Planescape: Torment* da bu yaki rehberimizde bizi zorlayan diğer bir oyun oldu. Planscape dünyasında kılıcınıza ve büyülerinize ihtiyacınız olduğu kadar bu rehbere de ihtiyaç duyacaksınız. Ayrıca Pharaoh'ta tüm halkınızı mutlu etmek için ne yazpmanız gerektiğinden emin değilseniz rehberimizdeki bu yazı size yol gösterecektir.

Önümüzdeki aylarda ayrıntılı strateji rehberi... ya da tam çözümünü istediğiniz oyunlara bize bildirirseniz, sizin tercih ettiğiniz oyunları listemizde ön sıralara taşıyabiliriz.

PC GAMER-TÜRKİYE

kenan9593

SATIŞ TEMSİLCİLERİ

Hilal ATMACA	1115-1116
Oğuz AZAK	1117-1118
Yavuz S. TAŞTEKNE	1119-1120
Ender ARSLAN	1121-1122
Üzeyir YILDIZ	1123-1124
Barış ALTUĞ	1125-1126
Yusuf KURTULUŞ	1129-1130
Taner YETKİN	1131-1132

EKSEN Oem Market

KREDİ KARTINA "% 0" KOMİSYON



MAINBOARD

CELERON - Intel ZX, AGP, Socket 370 - TOMATO - ZX98-CT AT	65
PII / PIII - i810 - 3D AGP Vga + 3D Ses - Slot / Soc.370 - TOMATO - T810B-S AT	74
PII / PIII - BX, AGP, 100 MHz - VIA - Slot - PLATINUM ATX	70
PII / PIII - Intel ZX, AGP, 100 MHz - Slot - TOMATO - BXe-98 ATX	72
PII / PIII - Intel BX, AGP, 100 MHz - Slot - TOMATO - BXi-98 ATX	80
PII / PIII - Intel BX, AGP, 133 MHz - Slot - GIGABYTE - GA-6BXC ATX	99
PII / PIII - Intel BX, AGP, 133 MHz - Dual Bios - GIGABYTE - GA-6BX2000 ATX	116
PII / PIII - Intel BX, AGP, 133 MHz - U.DMA / 66- Dual Bios - GIGABYTE - GA-6BX2000 Plus	130
CELERON i810 - 3D AGP Vga (Max 32 MB) + 3D Ses - S. 370 - SIEMENS D1120 ATX	105
PII / PIII - Intel BX, AGP, 100 MHz - 5 PCI/2 ISA, Save-To-Ram/ Disk - SIEMENS D1120 ATX	125
PII / PIII - Intel BX, AGP, 150 MHz - U.DMA / 66 - ABIT - BE6	120
PII / PIII - Intel BX, AGP, 200 MHz - U.DMA / 66 - ABIT - BE6-II - Soft Menu 3	135
PIII - Intel i820, AGP 4X - 133 MHz - U.DMA / 66 - GIGABYTE - GA-6CXC	155
PIII - Intel i820, AGP 4X - 133 MHz - U.DMA / 66 - INTEL - CAPE CODE 820	165
PIII - Intel i820, AGP 4X - 133 MHz - U.DMA / 66 - ASUS - P3C 2000	185
PIII - Intel i820, AGP 4X - 133 MHz - U.DMA / 66 - RDRAM (RamBus) - ASUS - P3C-E	265
PII / PIII - Intel BX, AGP + SCSI - 150 MHz - ASUS - P2B-S	365
DUAL PII / PIII - Intel BX, AGP + SCSI - 150 MHz - ASUS - P2B-DS	499

INTEL CPU

CELERON 400 - (128 Kb Cache) -Socket 370 - Boxed	75
CELERON 433 - (128 Kb Cache) -Socket 370 - Boxed	90
CELERON 466 - (128 Kb Cache) -Socket 370 - Boxed	109
CELERON 500 - (128 Kb Cache) -Socket 370 - Boxed	155
Pentium II - 450 (512 Kb L2 C) - 100 MHz - SLOT - Boxed	150
Pentium III - 500 (512 Kb L2 C) - 100 MHz - SLOT	315
Pentium III - 550 (512 Kb L2 C) - 100 MHz - SLOT	365
Pentium III - 600 (512 Kb L2 C) - 100 MHz - SLOT	450
Pentium III - 500E (256 Kb C) - 100 MHz - Socket 370 - Boxed	325
Pentium III - 533B (512 Kb C) - 133 MHz - SLOT	325
Pentium III - 533EB (256 Kb C) - 133 MHz - SLOT	330
Pentium III - 550E (256 Kb C) - 100 MHz - SLOT - Boxed	330
Pentium III - 600E (256 Kb C) - 100 MHz - Socket 370 - Boxed	375
Pentium III - 600EB (256 Kb C) - 133 MHz - Socket 370 - Boxed	375
Pentium III - 650 (256 Kb C) - 100 MHz - SLOT - Boxed	495
Pentium III - 667EB (256 Kb C) - 133 MHz - SLOT - Boxed	525
Pentium III - 700 (256 Kb C) - 100 MHz - SLOT - Boxed	655
Pentium III - 733B (256 Kb C) - 133 MHz - SLOT - Boxed	695

MEMORY - PC-100 Mhz

32 MB SDRAM- 168 Pin, 100 MHz - Kaliteli !!!	37
64 MB SDRAM - 168 Pin, 100 MHz - Kaliteli !!!	65
128 MB SDRAM - 168 Pin, 100 MHz - Kaliteli !!!	138
256 MB SDRAM - 168 Pin, 100 MHz - Kaliteli !!!	440

MEMORY - PC-133 MHz / RDRAM (RAMBUS)

64 MB SDRAM - 168 Pin, 133 MHz	95
128 MB SDRAM - 168 Pin, 133 MHz	200
144 MB RDRAM (RAMBUS), 800 MHz - APACER	925

EIDE-HARD DISK

4.3 GB HDD - EIDE - Maxtor / Seagate - U.DMA / 66	95
8.4 GB HDD - EIDE - Maxtor / Seagate - U.DMA / 66	114
20.4 GB HDD - EIDE - Sea. Bar. - 7200 RPM - U.DMA / 66	234

QUANTUM HARD DISK - EIDE

4.3 GB HDD - EIDE - Quantum - U.DMA / 66	100
8.4 GB HDD - EIDE - Quantum - U.DMA / 66	122
10.2 GB HDD - EIDE - Quantum - U.DMA / 66	132
13.1 GB HDD - EIDE - Quantum - U.DMA / 66	138
13.6 GB HDD - EIDE-Quan.KX Plus-7200 RPM-U.DMA / 66	165
15 GB HDD - EIDE - Quantum - U.DMA / 66	150
17.3 GB HDD - EIDE - Quantum - U.DMA / 66	175

WESTERN DIGITAL HARD DISK - EIDE

6.4 GB HDD - EIDE - Western Digital - U.DMA / 66	112
8.4 GB HDD - EIDE - Western Digital - U.DMA / 66	122
10.2 GB HDD - EIDE - Western Digital - U.DMA / 66	135
13.6 GB HDD - EIDE - Western Dig. - 7200 RPM - U.DMA / 66	165
18.1 GB HDD - EIDE - Western Dig.- 7200 RPM - U.DMA / 66	225
20.5 GB HDD - EIDE - Western Dig.- 7200 RPM - U.DMA / 66	265

SCSI - HARD DISK

9.1 GB HDD - Ult.WideSCSI - LVD - 7200 RPM - Qua-Atlas-4	325
9.1 GB HDD - U.Wide SCSI - LVD -7200 RPM - Sea. - Bara.	455
9.1 GB HDD - U.Wide SCSI - LVD -10.000 RPM - Se. - Che.	495
18.2 GB HDD - Ult.Wide SCSI- LVD - 10.000 RPM - Qua.	765
18.2 GB HDD - U.Wide SCSI - LVD -10.000 RPM - Sea. - Che.	865
36 GB HDD - U.Wide SCSI - LVD -10.000 RPM - Sea. - Che.	1890

SCSI KONTROL KARTLARI

TEKRAM 390U2W -PCI, U.Wide 68 Pin, 80 MB/sn	205
MYLEX KT - 950 - PCI, U.Wide	195
ADAPTEC-AHA 3940 - Ultra-2 Wide SCSI, 80MB/sn	585
MYLEX RAID KONTROL KARTI - 8 MB	675

KASA - AT & ATX

Mini Tower Kasa - PHAN THAI - AT	18
Mini Tower Kasa - TASK 370 - AT	20
Midi Tower Kasa - (Çift Fanlı) - PHAN THAI - ATX	28
Midi Tower Kasa - Renkli - (Çift Fanlı) - TASK - ATX	30
Midi Tower - FELL - 404 - POWER - Renkli - ATX	48
Midi Tower - FELL - 909 - NEXT - Renkli - ATX	58
Midi Tower - FELL - 909 - CHOICE - Renkli - ATX	58
Midi Tower - ACCENT - 920 - MILLENNIUM - ATX	56
Midi Tower - ACCENT - 900 - MILLENNIUM - ATX	56
Desktop Kasa - ACCENT - 810 - ATX	56
Midi Tower-(CE Onaylı) - ATX - ASUS / T-5	68
Midi Tower-(CE Onaylı) - ATX - ASUS / T-10	87
Midi Tower -Multi Media Klav., Speak., Mou. - GENIUS - ATX	75
FILE SERVER CASE - ASUS - (S-30) - ATX	360
FILE SERVER CASE - ASUS - (S-50) - ATX	850

VIEWPOINT 3 YIL / VESTEL 2 YIL GARANTİ

15" 0.28 - 1280x1024 - MPRII - VIEWPOINT / VESTEL	125
17" 0.28 - 1280x1024 - MPRII - TCO'95 - VIEWPOINT / VESTEL	195

HYUNDAI - 3 YIL GARANTİ

14" 0.28 - 1024x768 / 50 hz - HYUNDAI - S450	115
15" 0.28 - 1280x1024 / 70 hz - OSD - HYUNDAI - S570	148
17" 0.27 - 1280x1024 / 70 hz - OSD - HYUNDAI - 7770A	240
17" 0.27 - 1280x1024 / 70 hz - OSD - HYUNDAI - 7770A RD - Dream	265
19" 0.26 - 1600x1200 / 95 hz - HYUNDAI - 910P	440
21" 0.28 - 1600x1200 / 96 hz - HYUNDAI - 210P	900
15" LCD TFT 1024x768 - HYUNDAI - M 151	1015

PHILIPS - 3 YIL GARANTİ

14" 0.245 - 1024x768 - PHILIPS - 104E / 104B	118
15" 0.243 - 1024x768 - PHILIPS - 105E / 105S	155
17" 0.27 - 1280x1024 - PHILIPS - 107E	258
17" 0.22 - 1280x1024 - PHILIPS - Multi Media - 107MB	325
19" 0.22 - 1600x1200 - PHILIPS - Brilliance - 109MP	675
21" 0.22 - 1600x1280 - Brilliane - PHILIPS - 201P	1010
15" LCD TFT 1024x768 - M.Media - PHILIPS - 151AX	1155
18.1" LCD TFT - M.Media - Brilliane - PHILIPS	3499

GOLDSTAR - 3 YIL GARANTİ

15" 0.28 - 1024 x768 - GOLDSTAR 520si	145
17" 0.28 - 1280x1024 - GOLDSTAR 775	270
17" 0.24 - 1280x1024 / 60 hz - FLATRON - GOLDSTAR 775 FT	295
17" 0.24 - 1600x1280 / 75 hz - FLATRON - GOLDSTAR 795 FT	390
19" 0.26 - 1600x1280 / 75 hz - GOLDSTAR 995e	475

SONY - 3 YIL GARANTİ (TRINITRON TÜP)

15" 0.25 - 1280x1024 / 65 hz - SONY 110 est	200
15" 0.24 - 1280x1024 / 65 hz - SONY 100 E - FLAT	216
17" 0.24 - 1280x1024 / 84 hz - SONY 200 E - FLAT	383
17" 0.24 - 1600x1200 / 78 hz - SONY G200 - FLAT	439
19" 0.24 - 1800x1440 / 60 hz - SONY E400 - FLAT	627
19" 0.24 - 1800x1440 / 70 hz - SONY G400 - FLAT	743
19" 0.25 -1600x1200 / 75 hz - Multimedia - SONY 400 PS	695
21" 0.24 - 2048x1536 / 75hz - SONY G500 - FLAT	1217
21" 0.22 - 1800x1440 / 81hz - SONY F500	1834
24" 0.25 - 1920x1200 / 76 hz - SONY W900	1877
15" LCD 0,30 - 1024x768 / 85 hz LCD TFT - SONY M151	1396

CREATIVE LCD - DIGITAL TruDisplay

15" LCD TFT 0.297 + 32 TNT2 AGP Vga - CREATIVE Tru Display	1265

SAMSUNG - 3 YIL GARANTİ

15" 0.28 - 1024x768 - SAMSUNG 550v	155
17" 0.28 - 1280x1024 - SAMSUNG 750s	260
17" 0.20 - 1600x1200, Dyna FLAT, SAMSUNG 700 IFT	385
19" 0.26 - 1600x1200 - SAMSUNG 950p Plus	465
15" LCD TFT 1024x768 - SAMSUNG 570s	1095
17" LCD TFT 0.264 dpi, 1280x1024 - SAMSUNG 700 TFT	2695

EKRAN KARTLAR

4 MB AGP Vga - S3 Trio 3D/2x - UTOPIA	23
8 MB AGP Vga - S3 Trio 3D/2x - UTOPIA	33
16 MB AGP Vga, SAVAGE 4 - UTOPIA	58
16 MB AGP Vga, 3D/FX VOODOO BANSHEE	75
16 MB AGP Vga, 3D/FX, VOODOO3 3000 - TV Out - STB - Boxed	145
16 MB AGP Vga, 3D/FX, VOODOO3 3500 + TV Kartı - TV Out-STB-Boxed	300
32 MB AGP Vga, TNT2, M64 - ASKA	90
32 MB AGP, GeFORCE 256 GPU - V6600 Del.(Gözlüklü)-TV In/Out - ASUS	330
32 MB AGP, GeFORCE 256 GPU-V6800 Del.,DDR,(Göz.)-TV In/Out-ASUS	355

CREATIVE EKRAN KARTLARI

32 MB AGP, ULTRA TNT2 - TV Out - CREATIVE	195
32 MB AGP, GeFORCE 256 GPU- CREATIVE 3D Blaster	265

WINFAST - LEADTEK EKRAN KARTLARI

16 MB AGP Vga, SIS GL 300, Hardware DVD Des., Gözlüklü - WINFAST	115
16 MB AGP Vga, TNT2, S320 II - TV-Out - WINFAST	125
32 MB AGP, ULTRA TNT2, S320 II - TV Out - WINFAST	210
32 MB AGP, GeFORCE 256 - TV Out -WINFAST	265
32 MB AGP, GeFORCE 256 PRO, DDR, TV Out - LEADTEK - WINFAST	345

ELSA EKRAN KARTLARI

32 MB AGP, TNT2, M64 - ELSA ERAZOR III LT	135
32 MB AGP, TNT2 - TV In/Out - ELSA - ERAZOR III PRO *** YENİ ***	230
32 MB AGP, GeFORCE 256 GPU - ELSA ERAZOR X	265
32 MB AGP, GeFORCE 256, DDR, TV-Out-ELSA ERAZOR X2*** YENİ ***	375
ELSA 3D GÖZLÜK Revelatör - INFRA RED (Kablosuz)	95

ELSA CAD-CAM EKRAN KARTI

32 MB AGP, ELSA SYNERGY II	390

FLOPPY & KLAVYE

	13
Q Türkçe Klavye - (WIN 98) Seri - Acer / Perfect	7
Q Türkçe Klavye - (WIN 98) PS/2 - Acer / Samsung	7
Q Türkçe Klavye - (WIN 98) PS/2 - Mitsumi / Samsung Ergonomik	8
F Türkçe Klavye - (WIN 98) - Seri - ACER / Perfect	8
F Türkçe Klavye - (WIN 98) - PS/2 - ACER / Perfect	9
Q Türkçe Klavye - (WIN 98) PS/2 - Multi Media - Quake	14
Q Türkçe Klavye - (WIN 98) PS/2 - Multi Media - Samsung	15
Q Türkçe Ergonomik - (WIN 98) - PS/2 - Microsoft	18
Q Türkçe Ergonomik - (WIN 98) - PS/2 - Microsoft - Internet	20
Q Türkçe Klavye + Scroll Mouse - PS/2 - Kablosuz (Uzk. Kum) - Logitech	120

MOUSE

Mouse - PS/2 & Seri	3
Mitsumi Mouse - PS/2 & Seri	6
A4TECH - WinAuto - 3 Tuşlu - PS/2	6
A4TECH - WinEasy / Winbest 4D+- Intelli - 3 Tuşlu - PS/2	13
Microsoft Mouse - PS/2 & Seri	13
Microsoft Mouse - PS/2 - Intelli	18

www.eksencomputer.com
eksenbil@superonline.com



Tel : 0 216 418 00 21
Fax : 0 216 337 62 24

kenan9593

KALİTESİ... GÜVENCESİ... PERFORMANSI... FİYATLARI ve DİNAMİK KADROSU İLE PC DONANIM & YAZILIM, MONTAJ, TEKNİK DESTEK ve NETWORK SİSTEM ÇÖZÜMLERİ !!!

CD-ROM & DVD-ROM & CD-REWRITER

40X CD-ROM - ACER	42
48X CD-ROM - GOLDSTAR / PHILIPS / MITSUMI	49
50X CD-ROM - ACER	52
50X CD-ROM - ASUS	55
52X CD-ROM - CREATIVE INFRA	55
8X - DVD-ROM - TOSHIBA	115
10X - DVD-ROM - PHILIPS - Boxed	125
10X - DVD-ROM - PIONEER - Boxed	140
8X - DVD-ROM - CREATIVE ENCORE Dxr3	262
GOLDSTAR - 4 x 4 x 24 - Int. EIDE	200
SONY - 4 x 4 x 24 - Int. EIDE	215
RICOH - 6 x 4 x 24 - Int. EIDE	255
YAMAHA - 8 x 4 x 24 - Int. EIDE	275
YAMAHA - 8 x 4 x 24 - Int. SCSI - (SCSI Kart Dahil)	325

SES KARTLARI

16 Bit Ses Kartı, 3D - ASOUND (Full Dublex)	9
16 Bit 3D Ses Kartı, Mikrofon, 80 Watt Speakers	16
Creative Sound Blaster PCI 128 - Vibra	23
Creative Sound Blaster LIVE VALUE (Digital Çıkış)	55
Creative Sound Blaster LIVE PLATINUM + LIVE DRIVE	210

SPEAKERS

Speakers 120 Watt - ENCORE	8
Speakers 500 Watt - ENCORE	30
Speakers SB-20 - CREATIVE	20
Speakers 360 Watt - VIVID - (Mavi) - JAZZ	30
Speakers 80 Watt - SAMSUNG	15
Speakers 200 Watt SUB WOOFER - SAMSUNG	50
Speakers 680 Watt SUB WOOFER - 4 POINT SURROUND - ENCORE	50
Speakers 800 Watt SUB WOOFER 4 POINT SURROUND - JAZZ	55
Speakers 4+1 SURROUND - CREATIVE - White / Millennium	100
Speakers 4+1 SURROUND - CREATIVE - FPS 2000 Digital - Black	185
Speakers 5+1 SURROUND - CREATIVE - Desktop 2500 Digital - Black	325

FAX - MODEM KARTLARI

56K- Internal -Voice - PCI, V.90 - MOTOROLA	18
56K- Internal -Voice - Rockwell - PCI, V.90 - SPEEDCOM	22
56K- Internal - Voice - PCI, V.90 - CREATIVE Modem Blaster	33
56K- Internal -Voice - Rockwell - PCI, V.90 - APACHE	45
56K- External - Voice - V.90 - Flash - CREATIVE Modem Blaster	75
56K- External - Voice - V.90 - AZTECH - USB Modem	65
56K- External - Voice - V.90 - DIAMOND SUPRA	83
56K- External - Voice - V.90 - DIAMOND SUPRA Messagge	105
56K- Internal -Voice - PCI, V.90 - US ROBOTICS *** GELDİ ***	55
56K- External - V.90 - US ROBOTICS	92
56K- External - Voice - V.90 - US ROBOTICS Messagge	125
PCMCIA 56K Fax-Modem - INCA	80
PCMCIA 56K GSM Fax-Modem + 10/100 Mbit Ethernet - XIRCOM REM56	380

TV-VIDEO KARTLARI

FLY-2 - TV, Teletext, Capture, Uzk. Kumd.- Bt 879	55
FLY-2 - TV, Teletext, Capture,FM RADIO, Uzk. Kumd.- Bt 878	65
DATRON - TV, Teletext, Capture,FM RADIO, Uzk. Kumd.- Bt 878	65
AVERMEDIA - TV, T.text, Capture, FM RADIO, Uzk.Kumd.- Bt 878	85
AVERMEDIA - TV, T.text, Capture - USB *** YENİ ***	90
HAUPPAUGE - TV, T.text, Capture, Uzk.Kumd.- Bt 878	95
PROLINK - TV, T.Text, Capt. FM RADIO - Uzk. Km. Bt 878 + CCD Camera	100

VIDEO KONFERANS KIT

INTEL KONFERANS KIT - USB	95
CREATIVE WEBCAM III - USB	95
CREATIVE WEBCAM GO + Digital Camera - USB *** GELDİ ***	175
BOCA Communications Suite - 56k Modem + Video Konferans	165

IP SHARER

6'lı INTERNET HUB + IP SHARER - SURECOM	160
IP SHARER MINIGATEWAY(2 MODEM) - SURECOM	120
IP SHARER + 56K MODEM - INTEL	285

ETHERNET KARTLARI

ISA Bus, 16 Bit, Combo - PNP - Surecom	9
PCI Bus, 32 Bit, Combo - PNP- Surecom	9
PCI Bus, 32 Bit, UTP,10 / 100 Mbit - Surecom	12
PCI Bus, 32 Bit, UTP,10 / 100 Mbit - CNET	16
PCI Bus, 32 Bit, BNC + UTP, 10 Mbit - 3COM	25
PCI Bus, 32 Bit, UTP,10/100 Mb - 3COM	55
PCI Bus, 32 Bit, UTP,10/100 Mb - INTEL	55

HUB

8'li HUB - Surecom	35
16'lı HUB - Surecom	55
8'li HUB - 10 / 100 Mbit - Surecom	105
16'lı HUB - 10 / 100 Mbit - Surecom	235
24'lı HUB - 10 / 100 Mbit - Surecom	299
8'li HUB - CNET	42
16'lı HUB - CNET	62
8'li HUB - 10/100 Mbps HUB - CNET	129
16'lı HUB - 10/100 Mbps HUB - CNET	230
12'li HUB10/100 Mbps HUB - 3COM - MANAGABLE	630
16'lı HUB10/100 Mbps HUB - 3COM -OFFICE CONNECT	358
24'lı HUB10/100 Mbps HUB - 3COM - MANAGABLE	880
12'li SWITCH HUB 10/100 Mbps HUB - 3COM - C16981	1155
24'lı SWITCH HUB 10/100 Mbps HUB - 3COM - C16980	1815

NETWORK KABLO & KONNEKTOR

CAT-5 RJ45 KONNEKTOR - 10 Mbit	0.5
CAT-5 RJ45 KONNEKTOR - 100 Mbit	1
CAT-5 UTP KABLO (305 metre)	65

TAPE - BACKUP

ZIP 250 MB - External - IOMEGA	210
TAPE - BACKUP - 5 GB - External - HP C4361B	290

PANASONIC YAZICILAR

KX-P 1150 9pin, 80kolon, 240cps, A4 yatay kul.	129
KX-P 3196 9pin, 80 kolon, 500cps, Çift Traktör, " YENİ "	341
KX-P 1694 9pin, 136kolon, 300cps, A3 yatay kul.	332
KX-P 3696 9pin, 136kolon, 500cps,	399

OKI YAZICILAR

OKI ML 3320E 9pin, 80kolon, 387cps, NLQ:73cps, Paralel	705
OKI ML 3321E 9pin, 136kolon, 387cps, NLQ:73cps, Paralel	799
OKI ML 520E 9pin, 80kolon, 433cps, NLQ:81cps, Paralel	836
OKI ML 521E 9pin, 136kolon, 433cps, NLQ:81cps, Paralel	948

IBM LEXMARK INKJET YAZICILAR

LEXMARK Z11 1200*1200 dpi, A4, Dk. 4 sayfa siyah/2.5 sayfa renkli	85
LEXMARK 3200 1200*1200 dpi, A4, Dk. 6 sayfa siyah/2.5 sayfa renkli	120
LEXMARK 5700 1200*1200 dpi, A4, Dk. 8 sayfa siyah/4 sayfa renkli	145

HP INKJET YAZICILAR

DESKJET 610C 600 dpi, A4, Dk. 5 sayfa siyah/2.5 sayfa renkli, 512 Kb.	92
DESKJET 710C 600*600 dpi, A4, Dk. 6 Sf. siyah/5.5 Sf. Renkli, 512 Kb.	142
DESKJET 815C 600*600 dpi, A4, Dk. 7.5 Sf. siyah/5.5 Sf. Renkli, 2 Mb.	188
DESKJET 880C 600*600 dpi, A4, Dk. 8 Sf. siyah/7.5 Sf. Renkli, 2 Mb.	209
DESKJET 895Cxi 600*600 dpi, A4, Dk. 10 Sf. siyah/9 Sf. Renkli, 2 Mb.	288
DESKJET 970Cxi 600*600 dpi, A4, Dk. 10 Sf. siyah/9 Sf. Renkli, 2 Mb.	356
DESKJET 1120C 600*600 dpi, A3, Dk. 6.5 Sf. siyah/4.5 Sf. Renkli, 2 Mb.	365
OFFICEJET T65 11 / 8 ppm, Renkli Printer, Fotokopi, Scanner, FAX	545

HP LASER YAZICILAR

LASERJET 1100 8 ppm, 600 dpi, 2 MB Ram (Max 18 MB Ram)	407
LASERJET 1100A 1100 İle Aynı Ayrıca SCANNER & FOTOKOPİ	503
LASERJET 2100 10 ppm, 1200*1200 dpi, 4 MB Ram (Max 52 MB Ram)	697
LASERJET 2100M 10 ppm, 1200*1200 dpi, 8 MB Ram (Max 40 MB Ram)	778
LASERJET 4050 16 ppm, 600 dpi Ret,1200 dpi FastRes, 4 MB Ram	1248
LASERJET 4500 16ppm S&B 4ppmRENKLİ,600*600 24 Bit,32MB Ram	2783

EPSON INKJET YAZICILAR

STS C 460 4 ppm, 720*720 dpi,A4,çift yuva *** KAMPANYA ***	105
STS C 660 5 ppm, 1440*720 dpi,A4,çift yuva	136
STS C 760 7 ppm, 1440*720 dpi,A4,çift yuva,paralel+USB	257
STS C 900 12 ppm, 1440*720 dpi,A4,çift yuva,paralel+mac.seri+USB	438
STS C 1520 8 ppm, 1440*720 dpi,A2,çift yuva,paralel+mac.seri	438
STS PHOTO 750 1.5 mpp, 1440*720 dpi,A4,çift yuva,paralel+mac.seri+USB	315
STS PHOTO EX 9 mpp, 1440*720 dpi,A3,çift yuva,paralel+mac.seri	501
STS PHOTO 1200 A3+, 3.2 mmp, 1440*720 dpi, 4 yuva,paralel+mac.seri+USB	651

CANON INKJET YAZICILAR

BJC-1000 A4, 720*360 dpi , Dk. 4 sayfa siyah / 1 sayfa renkli	80
BJC-2000 A4, 720*360 dpi , Dk. 5 sayfa siyah / 2 sayfa renkli	95
BJC-4400 A4, 720*360 dpi , Dk. 6.5 sayfa siyah / 2.6 sayfa renkli	110
BJC-5100 A3, 1440*720 dpi , Dk. 10 sayfa siyah / 4 sayfa renkli	215

CANON NOTEBOOK YAZICILAR

BJC-80 A4, 720*360 dpi , Dk. 4 sayfa siyah / 2 sayfa renkli	270
BJC-50 A4, 720*360 dpi , Dk. 5.5 sayfa siyah / 2.1 sayfa renkli	395

MICROSOFT SOFTWARE

MS WINDOWS 98 Second Edition - OEM - Türkçe / English	92
MS OFFICE PRO 2000 - Academic - Türkçe / English	115
MS OFFICE - SMALL BUSINESS - OEM - Türkçe / English	295
MS OFFICE 2000 STANDART - Türkçe / English	445
MS OFFICE 2000 PROFESSIONAL - Türkçe / English	545
MS OFFICE 2000 STANDART - Türkçe / English -MOLP / A	365
MS OFFICE 2000 PROFESSIONAL - Türkçe / English - MOLP / A	447
NT WORKSTATION English - 4.0	195
NT SERVER 4.0 - 5 USER	615
NT SERVER 4.0 - 10 USER	945
NT 4.0 Client (Tek Kullanıcı Lisansı)	35

ANTİVİRÜS YAZILIMLARI

NORTON ANTIVIRUS 2000 FOR Win98/95/NT.	55
F-PROT (F SECURE ANTIVIRUS) FOR 98/95/NT.	105

SUPERONLINE INTERNET

SUPERONLINE - 1 AYLIK SINIRSIZ	16
SUPERONLINE - 3 AYLIK SINIRSIZ	50
SUPERONLINE - 6 AYLIK SINIRSIZ	96
SUPERONLINE - 12 AYLIK SINIRSIZ	175

TÜRKNET INTERNET

TÜRKNET - 1 AYLIK SINIRSIZ	16
TÜRKNET - 3 AYLIK SINIRSIZ	55
TÜRKNET - 6 AYLIK SINIRSIZ	115
TÜRKNET - 12 AYLIK SINIRSIZ	195

SCANNER

MUSTEK - SCANEXPRESS 6000 P - A4	55
MUSTEK - SCANEXPRESS 1200 ED - A4	65
MUSTEK - SCANEXPRESS 1200 CU - A4	85
MUSTEK - SCANEXPRESS 1200 UB - A4	95
ASTRA 2000U - USB SCANNER - UMAX	145
ASTRA 2100U - USB SCANNER - UMAX	180
HP 3200C 600 dpi, 30 bit, paralel port, A4 Scanner	110

POWERSONIC UPS

400 VA ,UPS LINE INTERACTIVE - POWERSONIC ART	75
600 VA ,UPS LINE INTERACTIVE - POWERSONIC ART	100
1000 VA ,UPS LINE INTERACTIVE - POWRSONIC ART	175
2000 VA ,UPS LINE INTERACTIVE- POWERSONIC ART	290

ORJİNAL PRINTER KARTUŞLARI

HP KARTUŞ - 600 - Siyah - C51629A	28
HP KARTUŞ - 600 - Renkli - C51649A	30
HP KARTUŞ - 610C - Renkli - C6614A	35
HP KARTUŞ - 700 / 800 - Siyah - C51645A	30
HP KARTUŞ - 700 / 800 - Renkli- C51641A	32
IBM LEXMARK - 1000 - Siyah - 13400HJ	30
IBM LEXMARK - 3200 / 5700 - Siyah - 12A1970	33
IBM LEXMARK - 3200 / 5700 - Renkli - 12A1980	39

EKSEN Live COMPUTER

Fiyatlarımız peşin olup, K.D.V. Dahil değildir
FİYAT DEĞİŞTİRME HAKKIMIZ SAKLIDIR.
Ticari Paket yazılımlarını (ETA, LOGO, MİKRO, LİNK, DATASOFT ve MICROSOFT ürünlerini BAYİ fiyatlarından temin edebilirsiniz.
Ürünlerimiz 1(Bir) ve 6 (Altı) yıl süre ile GARANTİLİDİR.

ÜCRETSİZ MONTAJ!
2 SAATTE MAKİNE TESLİMATI!

Rıhtım Caddesi Başçavuş Sok.
No:11/1 Kadıköy - İSTANBUL
Tel :0 (216) 418 0021 (PBX)
330 96 30 - 418 9455 (8Hat)
Fax :0 (216) 337 6224
e-mail:eksenbil@superonline.com
www.eksencomputer.com

EKSEN
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

kenan9593

MART AYI CD'MİZDE TAM SÜRÜM BETA OYUN!

ALLEGIAENCE'İ YÜZLERCE CANLI PİLOTA KARŞI ONLINE OYNAMA ŞANSINI KAÇIRMAYIN!

Merhabalar arkadaşlar. Şu küçük dünyamızın birbirinden güzel oyunlarla nasıl renklediğini görüyorsunuz. Bu ay sizin için birbirinden güzel tam 9 tane oynanabilir demomuz var. Hepsiniden önemlisi Microsoft'un yeni oyunu *Allegiance*'ın sadece demosunu değil, tam sürüm betasını veriyoruz. Üstelik internet üzerinde yüzlerce pilotla kapışabileceğiniz oyunun grafiklerine de hayran kalacaksınız. Ayrıca bu ay spor tutkunları içinde biribirinden güzel sürprizlerimiz var; *Campionship Manager Season 99/00* ve *NBA Live 2000*. Her ikisi de çok iyi tanınan oyunların artık alıştığımız yeni sürümleri. Her ikisinde de takımlar ve oyuncuları yenilenmiş ve ikisinin en büyük yeniliği bu olsa da gene çok başarılılar. Ayrıca *Star Trek: Hidden Evil, SWAT 3* bu ayın diğer hitleri.

Bu ay demo CD'mize iki önemli ekleme yaptık. Bilgisayarınızı virüslerden korumak için gerekli anti-virüs programları ve her bilgisayar kullanıcısının ihtiyacı olacak programlarla dolu.

İÇİNDEKİLER

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

UTILITY
Bilgisayarınızın pek çok farklı ihtiyacını karşılayacak en gerekli programlar.

ADD-ON'LAR
En yeni oyunların yeni level ve haritalarını içeren bu add-on'ları deneyin

ARAÇLAR
CD'de bulunan yararlı programların listesini görmek için buraya tıklayın.

VERİTABANI
Derginizde önceden yayınlanan demoları ya da incelemeleri merak mı ediyorsunuz?

ANTİ-VİRÜS
Özellikle Internet ile uğraşıyorsanız hiç farkında bile olmadan bilgisayarınız virüslerle dolabilir. Bunları tepit edecek ve temizleyecek ödüllü anti-virüs programları burada.

YÜKLEME
Ekrandaki demoyu yüklemeye hazır olduğunuzda kurma programını çalıştırmak için bu düğmeye tıklayın. Bu işlem aynı zamanda arayüzden çıkmanızı da sağlayacak.

BENİ OKU!
Seçtiğiniz demonun readme dosyası. Bu dosya genellikle oyunla ilgili teknik bilgileri, kontrol tuşlarını ve ihtiyaç duyduğunuz her şeyi içerir.

DEMOLAR
İstediğiniz demoya çabucak ve kolayca ulaşmanın yolu. Demoyla ilgili kısa açıklamayı görmek için mouse'u resmin üzerine taşıyın ve demoyu oynamaya karar verdiğinizde resme tıklayın.

kenan9593

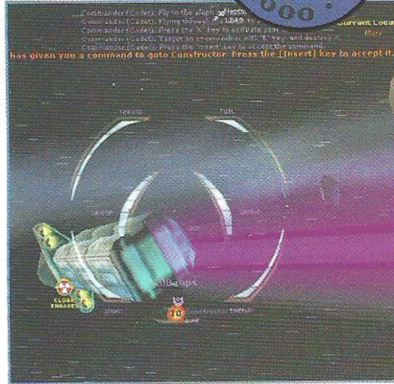
ALLEGIANCE



- YÜKLEME: \Allegiance\Setup.exe
- TEKNİK DESTEK: www.microsoft.com/games/
- TÜRÜ: Multi-palyer uzay shooter'ı
- ÜRETİCİ FİRMA: Microsoft
- GEREKENLER: Pentium 266, 64MB RAM, DirectX 7, 3D hızlandırıcı kart.

Allegiance, Microsoft 'un yeni geniş katılımlı multiplayer uzay shooter oyunun tam sürüm betası. Nasıl olacağını merak mı ediyorsunuz? Aslında oldukça basit. Oyunu install ettikten sonra The Zone'a giriyorsunuz. Eğer oradan önceden ücretsiz bir hesap açtırmadıysanız doğruca sign up kısmına bağlanıyorsunuz. Bunu hallettikten sonra oyunu çalıştırın ve menüleri takip edin. Menüler arasında yolunuzu bulduktan sonra bir ihtimal bazı update'ler indirmeniz gerekebilir. Bunu da hallettikten sonra önce bir süre training yapın ve daha sonra oyuna katılın ve yüzlerce canlı pilotla kapışmaya hazırlanın.

Bu zaman sınırlı bir beta sürüm. Ayrıca bağlanabilecek oyuncu sayısı da sınırlı bu yüzden elinizi çabuk tutmanız gerekecek. Haftada sadece 10.000 oyuncuya izin veriliyor. Ayrıca bir kere kaydını yaptıran oyuncu bir haftadan daha uzun oynayamayacak. Bu belki biraz moralinizi bozmuştur ama sizi hemen kendinize getirecek olan haberi verelim; bu oynayacağınız oyunun tam sürümü, herhangi bir yarım ya da sınırlı demo değil. Bunun yanı sıra diğer iyi haber ise oyunun zamanı dolduktan ve siz oynayamaz hale geldikten sonra bile eğitim görevleri oynanabilir olarak kalacak.



Bu çok geniş multiplayer cenneti inanılmaz grafiklerle mi dolu? Bir de bu mümkün olamaz derlerdi.

Ayrıca oyunun full beta olmayan sürümü Martin 15'inden itibaren dünyada piyasaya çıkacak. Umarız Microsoft bu oyunu kısa bir süre içinde Türkiye'ye de getirir ve bizi bu çok geniş kapsamlı multiplayer şölenden mahrum bırakmaz.

PC GAMER SUNAR:

THEY HUNGER



- YÜKLEME: \TheyHunger\Hunger.zip
- TEKNİK DESTEK: www.planethalflife.com/make
- TÜRÜ: Half-Life Level Seti
- ÜRETİCİ: Neil Manke
- GEREKENLER: Half-Life, Pentium 133, 32MB RAM, DirectX 6.1

Bize *USS Darkstar*'ı getiren çılgın Kanadalı adam bu sefer de *Half-Life* için oldukça başarılı ve rahatsız edici yeni bir level seti hazırladı. Korkunç ölümsüz yaratıklar ve onların dinmek bilmeyen kan susuzluğunu bilgisayarınıza taşıyor.

Level tanrısı Neil Manke tüm bunları tek başına yaptı. *Half-Life*'ın kendi orjinal grafiklerini kullanmak yerine yüzlerce özgün dokusunu scan etmiş ve tamamen kendine has ayarlar yaratmış. Hepsi yepyeni ve birbirinden güzel bu yeni yaratıklara ve silahlara bir göz atın.

Bu level setini çalıştırabilmek için *Half-Life*'ın 1.0.0.9 versiyonuna sahip olmanız gerekiyor. *They Hunger*'ı yüklemek için yapmanız gereken şey *Half-Life* klasörünün içine "Hunger" adlı yeni bir klasör yaratmanız ve bu zip dosyasını oraya açmanız. Daha sonra *Half-Life*'ı çalıştırın ve "Custom Game"i seçin. Yeni açılacak menüden *They Hunger*'ı seçin ve eğlence başlasın.



Kafası yok ama hala kana susamış bir şekilde dolaşıyor. Varın siz tahmin edin. Tek bildiğimiz bu yeni level çok korkunç.

Bir zombi istilası! Hiç kimse bu garip olaylara neyin yol açtığını açıklayamıyor. Fakat sadece tek bir radyo spikeri istasyonundan yayın yapabildiği dönemlerde oyuncuya durumla ilgili bilgiler veriyor. "İçeride kalın" diye uyarıyor. Kendisini esrarangiz olayların tam ortasında, belaya tamamen bulaşmış olarak bulmak pek çok kişi bir kabus olsada bir *PC Gamer* okurunun can attığı bir durumdur.

Tam şu noktadayken size verebileceğiniz en iyi tavsiye bu oyunu az ışıklı bir ortamda oynamanız. Evde kimsenin olmadığı bir anı bekleyin ve *Half-Life*'ı çalıştırın. Bu oyun monitörünüzün düşük ışık seviyesinde ayarladığınız da oynamanız üzerine tasarlanmış olduğu için hemen monitörünüzü uygun bir şekilde ayarlayın.

Artık korkularınızla yüzleşmeye hazır mısınız?

STAR TREK: HIDDEN EVIL

- YÜKLEME: \StarTrek\hiddenevil.exe
- TEKNİK DESTEK: 001 (310) 255-2050
- TÜRÜ: Adventure
- ÜRETİCİ FİRMA: Activision
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, DirectX 6.1

Hepimizin zevkle seyrettiği Star Trek serisinde bir yıldız filosu subayı olmak bir dönem hepimizin hayali olmuştur. İlginç üniformanızı giyip kaptanın emirlerini dinleyip sizden alt rütbedeki başka bir subaya aynısını tekrarlamak pek de zor bir şey değil. Tek sorun aslında çok da önemli olmayan bu subayın her bölümde başına başka bir bela geliyor olması.

Bu sefer bu rol de siz varsınız. Yeni keşfedilmiş bir gezendeki rutin bir arkeolojik araştırma işlemi birden bire korku dolu bir kabusa dönüştüğü zaman siz bir anda yüzbaşı Picard ve teğmen Data'yı ölümcül lazerlerden ve görünmez düşman uzaylılardan kurtarmak için son şans haline geliyorsunuz.

Demo diğerlerine göre daha kısa sürüyor olsa da asıl önemli olan nokta yanınızdaki bir android. En azından bu ufak robotun herhangi bir haber spikerinden daha hisli olduğunu farkedeceksiniz.



Bu yeni Star Trek'te hepimizin yakından tanıdığı Yüzbaşı Picard'ın kelinin oyunun motoru tarafından nasıl real-time yaratıldığına şahit olacaksınız.

www.pcgamer.com
kenan9593

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

- YÜKLEME: \Swat3\swat3demo.exe\Setup.exe
- TEKNİK DESTEK: 001 (800) 757-7707
- TÜRÜ: Aksiyon/Strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Sierra
- GEREKENLER: Pentium 233, 32MB RAM, DirectX 6.1

Rainbow Six fanatikleri dikkat; şehirde yeni bir çocuk var ve yaptığı işi de gayet iyi beceriyor. *Adı SWAT 3: Close Quarters Battle.* Daha önce muhtemelen adını duymuşsunuzdur ama bu onunla tanışmak için gerçek fırsatınız.

Aslına bakarsanız oyunun konusu bir hayli ilginç: Amerikada görev yapmakta olan Jemil Kemal (Cemil olması gerekirdi sanki) adlı Türk bir büyükelçi kaçırılmıştır. Los Angeles'in kötü mahallelerinden birinde, *River Tigis* adlı bir ihracat firmasının bir şubesinde kendilerini özgürlük savaşçısı olarak tanımlayan bir grup tarafından rehine olarak tutulduğu



Normalde bir dükkanda bulabileceğiniz tek şey incik boncuk ama bugün sadece teröriste rastlıyorsunuz. Onları dışarı çıkartın.

konusunda bazı duyumlar alınmıştır. Ve tabi ki tahmin edebileceğiniz gibi sizin göreviniz bu noktada başlıyor. Yapmanız gereken büyükelçiyi oradan kurtarmak ve kötü adamların liderini ele geçirmek. Bunu başını çektiğiniz bir grup özel seçilmiş ve bu konuda eğitimli SWAT ekibiyle beraber başaracaksınız.

Bu tarz oyunların çok popüler olduğu ve aralarında büyük bir yarışma olduğu günümüzde *SWAT 3: Close Quarters Battle* arayüz olarak diğer tüm rakiplerinin arasından sıyrılarak en ön sıraya çıkmayı başarıyor. Göreviniz sırasında eğer takımınızdan bir adamın bir kapıyı açmasını ya da belirli bir bölgeyi aramasını istiyorsanız tek yapmanız gereken şey mouse'unuzu bunu yapmak istediğiniz yere doğrultmak ve bunu yaptıktan sonra ekranın sol tarafında açılacak olan komut listesinden işinize yarayacak komutu seçmek. Ama dikkatli olun! Aynı gerçek hayattaki gibi günümüzde *SWAT 3: Close Quarters Battle*'da da tek bir kurşun bile ölümcül olabilir. Üstelik bu otomatik tüfekler dakikada bu kurşunlardan 700 tane atabiliyorlar.

SID MEIER'S ANTIETAM!

- YÜKLEME: \Antietam\Antietam_Demo.exe
- TEKNİK DESTEK: www.ea.com/tech_support
- TÜRÜ: Strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Electronik Arts
- GEREKENLER: Pentium 133, 32MB RAM, DirectX 6.1

Starteji meraklılarına müjde; Sid Meier tekrar aramızda.Bu demoda iki senaryo ve üç eğitim görevi bulunuyor. Bunların hepsi *Sid Meier's Gettysburg!* da kullanılan ödül kazanmış olan çok başarılı oyun motoru tarafından yaratılmış. Eğer içinizden Amerikan tarihinin bu kanlı bölümünü yeniden canlandırmak isteği geldiyse işte şans sonunda size de güldü.

İsterseniz tarihsel olayları biraz hatırlayalım. 17 Eylül 1862'de bir çarşamba gününde Amerikan iç savaşının en kanlı günü yaşandı. Toplam 22.726 kişi bu çarpışmada öldü ya da yaralandı. Bu Antietam muharebesiydi. Toplam oniki saat süren bu çarpışma iki taraftan birinin üstünlüğüyle sona ermedi. İki taraf ta tamamen çökmüştü ve savaşa devam edecek güçleri kalmamıştı. Acaba tarih daha farklı şekillenebilir miydi? Acaba daha başarılı olacak bir strateji uygulanabilir miydi? Acaba General Lee yanlış bir karar mı vermişti? Tüm soruların cevapları sizinle bu oyun arasında bir yerde gizli. Ve bu puslu cevabı ortaya çıkarmak sizin göreviniz.



Eğitim görevleri alayınızı nasıl kumada edeceğinizi ve topçu desteğini nasıl kullanacağınızı size öğretecek.

TEST DRIVE OFF-ROAD 3

- YÜKLEME: \TestDrive\tdor3demo.exe
- TEKNİK DESTEK: www.tdor3.com
- TÜRÜ: Yarış
- ÜRETİCİ FİRMA: Infogrames
- GEREKENLER: Pentium 200, 16MB RAM, DirectX 6.1

Eğer aranızda off-road için özel olarak tasarlanmış bir kamyona sahip olanlarınız varsa bazen içinde direksiyonu deli gibi sallayarak çukurlara girip çıkmanın ne demek olduğunu biliyordur. Bir tepeden aşağı çamurlu yollarda hızla inmenin ya da neredeyse çıkılmaz gibi görünen dik bir tepenin tam yamacında 4 çekerli aracıyla gaza yüklenmenin verdiği hazzı anlayabilir. Veya aynı araçlar sokaklarda lastik izlerini asfalta yapıştırarak gezinmenin ne demek olduğunu.. Tabi trafik kanunları denen ayrıntı olmasaydı.

İşte artık herkesin aynı şekilde çamura bata çıka eğlenmesinin zamanı geldi. Üstelik hiç bir şekilde yoldan çıkma ya da arkasına gerçek bir polis arabası takılma tehlikesi olmadan. Bu demo size bir pist ve birbirinden zorlu beş rakip veriyor. Kendine bu konuda güvenenler oyunu başlatmadan önce README dosyasına bir göz atarlarsa oyunun ortasında "şu tuş ne işe yarıyordu acaba?" veya "vitesi nasıl atıyorduk ki?" gibi gereksiz sorulara takılıp keyiflerinin kaçmasını engelleyebilirler. Oyunda ne yazık ki pek de kullanıcı için yardımcı olabilecek bir menü arayüzü olmaması tuşlara önceden göz atmanızı zorunlu kılıyor.

Bu demoyu oynamaya kaptırdığım ve yazısını geciktirdiğim sıralarda keşfettiğim bir özelik oyunun yeniden başlattığınızda arabanızın renginin değişmesine yol açıyor. Değişikliklerden hoşlananlar oyunu yeniden başlatınca arabalarının renginin değişmesinin tadına varabilirler. Zaten böyle bir özellik varken kimin "options" menüsüne ihtiyacı olur ki?



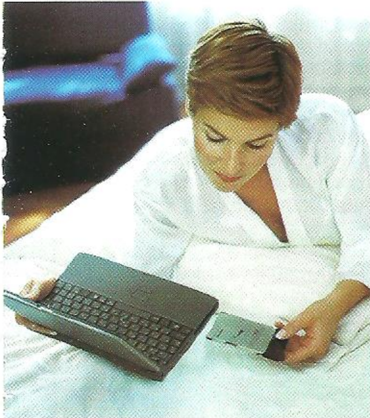
Pistteki ilk turunuzda yolu öğrenmek için rakiplerinizi takip etmek iyi bir fikir olabilir. Bu rakiplere karşı yarışmak biraz zorlayıcı oluyor.

kenan9593

Hız Çağına Ayak Uydurun



Nokia olarak konu iletişim teknolojisi olduğunda hıza hep öncelik verdik. Şimdi sizlere iletişim teknolojisinin ilki ve teki olan Nokia Card Phone 2.0'ı tanıtıyoruz. Windows 95/98'de ve Windows NT 4.0 üzerinde çalışan Nokia Card Phone 2.0, 5 milimetre inceliğinde, 58 gram ağırlığında ve sadece gözünüzle gördüğünüzde inanabileceğiniz bir mucize. Ama bir mucize olmasını sağlayan tek özelliği boyutları değil. Nokia Card Phone 2.0, dizüstü PC'ler, ultra portatif bilgisayarlar ve taşınabilir fakslar gibi tip II PC kart girişine sahip uygun aygıtlara takılabilir ve onlara ses*, e-mail ve Internet için iletişim olanağı kazandırır. Üstelik bunu dataları sıkıştırmaya gerek kalmadan yapar. Nokia Card Phone 2.0, bu özelliklerden yararlanmak için uzun uzun beklemek zorunluluğunu da ortadan kaldırıyor. Çünkü işlerinizi şimdiye kadar mümkün olan en yüksek hızdan çok daha hızlı halledebilmenizi sağlıyor. Ayrıca, hız seçimini de size bırakıyor. Normal hızda 9.6 kb/s*, yüksek hızlı veri şebekelerinde 14.4 kb/s* sağlar. E-mail gönderirken ya da alırken hızınızı ikiye katlamak için Nokia Card Phone 2.0'ın hızı 28.8 kb/s*'ye çıkarılabilir. Web sayfalarını yüklemek istediğinizde ise hızınızı üçe katlayıp 43.2 kb/s*'ye ulaşabilirsiniz. Bu küçük boyutlu büyük mucizenin sunduğu olanaklar bunlarla da bitmiyor. Dual bantıyla hem GSM 900 hem de GSM 1800 şebekeleriyle işlem görerek daha fazla kanal seçeneği, opsiyonel olan kulaklık ve mikrofon seti aksesuarlarıyla arama, konferans arama, telefon rehberiyle bağlantı, telefon ayarı, kısa mesaj ve faks gönderme olanakları sağlıyor*. Geçen her günle birlikte hızımızı daha da artırıyoruz. Şimdi siz de yeni Nokia Card Phone 2.0'la adımlarınızı bize uydurun, hem teknolojinin hem de yepyeni bir Nokia'nın keyfini çıkarın.



Bazı ürünler ve hizmetler bölgelere göre değişiklik gösterebilir. Özellikler üretici tarafından önceden duyurulmadan değiştirilebilir. Lütfen en yakın Nokia bayisinden bilgi alın. ***Hızlı veri iletimi operatör ve servis desteklidir.***



TURKCELL

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Advertorial

kenan9593

MESSIAH

- YÜKLEME: \Messiah\Messiah.exe
- TEKNİK DESTEK: 001 (949) 553-6678
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Interplay
- GEREKENLER: Pentium 233, 64MB RAM, 250MB Hard disk alanı, DirectX 7

Bu oyun, motorunun teknolojisi açısından piyasada çok büyük bir fırtına yarattı. Aslına bakarsanız bu resmi bir demo değil. Bir teknolojik deneme ve ne kadar başarılı bir deneme olduğunu da az sonra göreceksiniz..

Bu oyun dinamik detay sevisiyle (bir kısım dilbilimci tarafında LOD olarak sadeleştirilmiş) başaçıkabilme özelliğine sahip. Ulaşmış olduğu seviye ise bu yarışa girişmiş olan rakipleriyle arasını epey bir açmış durumda. Oyundaki karakterlere bir göz attığınızda sebebi iyice ortaya çıkmış oluyor. Her bir kişi tek bir anda 2000 poligondan oluşturulabiliyor. Yakından baktığınızda ise köşeler ve yuvarlak hatlar daha önce görülmemiş olduğu kadar başarılı.

Konumuza gelecek olursak adapte olmakta biraz zorlanabilirsiniz. Açıkçası siz Tanrı tarafından dünyayı temizlemek üzere gönderilmiş bir meleksiniz. Demo açılınca ilk karşınıza çıkacak olan şey görevinizin ve durumun anlatıldığı bir açıklama bölümü (bir ayaklanmayı bastırmak). Kibar ve zararsız bir melek olarak bunu nasıl yapacağınız konusunda derin endişeleriniz olabilir ama meleğimiz Bob'un bazı özel güçleri size çok yardımcı olacak. Bob'un özelliği başka insanların bedenlerine girerek onları ele geçirebilmesi. Yani bedenini kontrol altına alabiliyorsunuz. Demoda ilk yapmanız gereken şey koruma görevlisini ele geçirmek. Bunu yaptıktan sonra dostunuz olan bir mekanik görevlisini bulmanız gerekecek. Onu bir rampada bir sandık başında bir şeylerle uğraşırken bulacaksınız. Onu ele geçirin ve "action key"i sandık üzerinde kullanın. Bunu yapınca patlayacak. Artık gerisi size kalmış.



Bob bebek bezi giyen savunmasız bir melek... ti.. en azından makinalı tüfekli koruma görevlisini ele geçirene kadar.

CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 99/00

- YÜKLEME: \cm9900\ cm9900.exe
- TEKNİK DESTEK: *http://www.sportsinteractive.co.uk/*
- TÜRÜ: Futbol Menejerliği
- ÜRETİCİ FİRMA: Eidos
- GEREKENLER: Pentium 133, 16MB RAM

Futbol menejerliği oyunları arasında haklı bir üne sahip olan *Championship Manager* serisi bir kez daha bilgisayarlarımıza konuk oluyor. Menejerlik oyunları meraklılarının vazgeçemediği bu seri 1999/2000 sezonunun yenilikleriyle eski oyunları aratmayacak bir kalitede.

Futbol oyunları oynarken saha içinde aldığınız keyifin sahanın kenarına taşınmış hali olan bu türde takımızın pek çok özelliği üzerinde söz sahibi oluyorsunuz. Takmınızda oynayacak oyunculardan, bu oyuncuları hangi pozisyonlarda nasıl bir görev anlaşıyla oynatacağınıza kadar geniş bir sorumluluk alanınız var. Tabi ki bu ayarlamaları yaparken her bir oyuncunun kendine has özelliklerini de göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Maçı oynayacağınız rakip takımın oyuncuları ve taktiği de bu konuları hallederken dikkate almanız gereken diğer bir konu.

Championship Manager 99/00 oyununda pek çok ülkenin liglerinden birinden takıp seçip oynayabiliyorsunuz ama demoda sadece İngiltere ligi ile sınırlısınız. Normal oyunda bulunan "Start a New Game" seçeneği demoda ne yazık ki açık değil. Tek seçebileceğiniz "Quick Start". Fakat bu bile size oyun hakkında yeterince fikir verecektir.

Takımızı maça hazırlarken gerçek bir teknik direktörün neler yapması gerekiyorsa sizde aynı sorumlulukları omuzlarında hissedeceksiniz. Bir maç kazanınca sizde oyuncularla beraber sevinecek, kaybedince onlarla üzüleceksiniz. *Championship Manager* kendinizi bir teknik direktör gibi hissetmenizi sağlayacak.



İşte takımınız. Her bir oyuncunun kendine has özelliklerini bu ekrandan kontrol edebilirsiniz.

NBA LIVE 2000

- YÜKLEME: \NBAlive\Nbalive2k.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.ea.com/tech_support*
- TÜRÜ: Spor
- ÜRETİCİ FİRMA: EA Sports
- GEREKENLER: Pentium 166, 32MB RAM, DirectX 6.1

Yeni milenyum'un NBA malzemeleri hazır mı? Kesinlikle... Üstelik *PC Gamer* All Star'ları ile şansınız çok yüksek. EA Sports'taki nazik insanlar sayesinde *PC Gamer*'ın Amerika'daki editörlerinin yerine geçip üç sayılık atışlar yapabileceksiniz (ne yazık ki başarı yüzdesi konusunda garanti veremiyoruz).

Şaka bir yana, bu o kadar da şart değil. Tercih ederseniz daha oturmuş takımlardan olan New York Knicks ya da San Antonio Spurs'ü de seçerek oynayabilirsiniz. Sonuç olarak her ne kadar *PC Gamer* All Star takımı gelecek vaadeden bir takım olsa da başlangıç için belki de diğer iki takımdan birini seçmeniz daha iyi olabilir.

EA Sports'un bu konuda ne kadar başarılı olduğunu zaten daha önceden defalarca şahit olmuştuk. NBA serisi ilk çıktığı zamanlardan beri basketbol oyunları arasında her zaman en ön sıralarda yer alan NBA serisi EA sports'undan Fifa ile birlikte en çok iş yapan oyunları arasında yer almıştı. Bu başarı üzerine aşağı yukarı her yıl serinin yeni oyunları çıkarılmaya başlandı. Başka tür bir oyun olsa yeni oyunla beraber yeni bir konu yeni canavarlar gibi ayrıntılar gerekli olacaktı ama konu spor oyunları olunca EA Sports sadece oyunun motorunu biraz geliştirip NBA'deki takımların yeni kadrolarını ve istatistiklerini güncelleyerek bu sorununda üstesinden gelmeyi başarıyor. Bununla beraber bunu bir sorun olarak gören ve rahatsız olan da yok. Sonuçta EA Sports bu işin profesyoneli ve her yeni oyunda oyuncuları bilgisayar başında tutacak önemli gelişmeler gösteriyorlar.

NBA Live 2000 sizin uzun süre bilgisayarınızın başından ayrılmamanızı garantileyecek.


PC Gamer Amerika yazarlarından Greg Vederman ve Dean Renninger bu demo'daki hedeflerini tartışıyorlar. Karar; olabildiğince komik görünmek.

kenan9593

PHILIPS
Official Sponsor

UEFA EURO 2000

Flat Panel Monitör'ün arkasında ne var sanıyorsunuz?
Hiçbirşey, sadece üstün Philips teknolojisi.



- 15.1" ve 18.1"lik geniş ekran
- Yüksek multimedya performansı
- 160 derecelik Geniş Görüntüleme Açısı
- Yer tasarrufu sağlayan inanılmaz derecede küçük izdüşümü
- Radyasyon yok, titreşim yok, yansıma yok

3 yıl GARANTİ



Farkı yaratan PC'nizin Çevre Birimleridir, PC değil.
Kabul etmemiz gerek, bazı şeyler hep daha iyiye gidiyor.

Boğaziçi Bilgisayar Tic. ve San. A.Ş. Tel: (0 212) 217 29 29 Faks: (0 212) 217 29 24 - 25
Karma Donanım Yazılım San. ve Tic. A.Ş. Tel: (0 212) 233 30 30 Faks: (0 212) 296 18 29

PHILIPS TÜKETİCİ DANIŞMA: 0800 261 33 02 (pbx) www.pcstuff.philips.com
Ürünlerimiz, satış ve servis noktalarımız hakkında daha ayrıntılı bilgi için Türkiye'nin her yerinden ÜCRETSİZ arayabilirsiniz.



PHILIPS
Birlikte, hep daha iyiye.

kenan9593

ANTIVIRAL TOOLKIT PRO

- FİRMA: Central Command Inc.
- URL: www.avp.com
- DOSYA ADI: platinum131.exe

AntiViral Toolkit Pro, oldukça tanınan bir virüs koruma ve temizleme programı. Programın yeni çıkan virüsleri tanıyabilmesi için update edilmesi gerekiyor. Yazılım otomatik olarak Internet'teki sitesine bağlanıp virüs güncellemelerini download edebiliyor. AVP sisteminizin tümünü yada sadece belirttiğiniz klasör ve dosyaları tarayabiliyor. Ayrıca geri planda çalışan AVP Monitor sayesinde bilgisayarınıza bulaşmaya çalışan virüsler anında tespit edilerek bunların sisteme bulaşmalarının önüne geçiliyor.

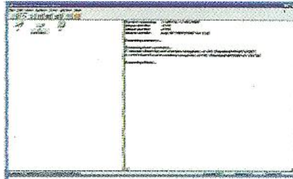


AVP, virüs sorunlarınızı bitirecek.

INOCULATEIT PE

- FİRMA: Computer Associates Inter.
- URL: www.cai.com
- DOSYA ADI: IPEsetup95.exe

Computer Associates International firması tarafından geliştirilen bir diğer anti-virüs programı. Bu program bilgisayarınızı virüslere karşı olduğu kadar trojanlara ve worm'lara karşı da etkili. Real-Time Protection özelliği bilgisayarınıza yüklediğiniz herhangi bir dosyayı tarayarak virüs olasılığına karşı bir koruma sağlıyor. Program, etkisiz hale getiremediği fakat virüs ihtimali olan dosyaları bloke etme yeteneğine sahip. Bu program ile yerel ağınız üzerinde bulunan herhangi bir bilgisayarı taramanız mümkün.

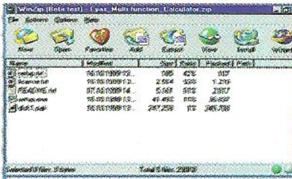


Virüslere karşı etkin bir korunma.

WINZIP 8.0 BETA

- FİRMA: Nico Mak Computing Inc.
- URL: www.winzip.com
- DOSYA ADI: winzip8.0beta32.exe

Dosya sıkıştırma ve sıkıştırılmış dosyaları açmak için çok geniş bir şekilde kullanılan bu programın 8.0 Beta versiyonu CD'mizde yer alan bir diğer yardımcı program. Öncelikle bu programın henüz beta test sürecinde olduğunu belirtelim. Programa yeni Zip ve E-Mail özellikleri eklenmiş, böylece Explorer'dan çıkmadan bir dosyayı sıkıştırıp mail'e ekleme imkanı sağlanmış. Ayrıca desktop theme ve ekran koruyucularının kolay bir şekilde kurulmasını sağlayan otomatik kurma özelliği getirilmiş.

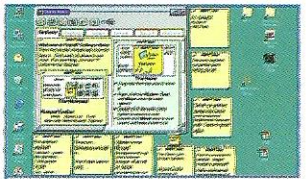


Winzip 8.0 Beta'yı denemelisiniz.

POST-IT SOFTWARE

- FİRMA: 3M
- URL: www.3m.com
- DOSYA ADI: post-it.exe

Hepimiz günlük hayatımızda bazı şeyleri unutmamak için küçük kağıt parçalarına notlar yazarız. Ancak bu küçük kağıt parçaları çoğu zaman kaybolur veya yanlışlık atılır. 3M firması bu olaya bir çözüm getiren yazılımı Post-it ile karşımızda. Post-it bilgisayarınızın masaüstüne notlar alabildiğiniz, bu notlara alarmlar ekleyebildiğiniz bir yazılım. Bu program ile yerel ağınız üzerinde bulunan başka bir bilgisayara notlar göndermeniz mümkün. Bunun için her iki bilgisayarda da bu programın kurulu ve açık olması gerekiyor.



Post-it ile unutkanlığa son verin.

XINGMPEG PLAYER 3.30

- FİRMA: Xing Technology Corporation
- URL: www.xingtech.com
- DOSYA ADI: xing3-30.exe

XingMPEG Player, MPEG, MP3, MP2 gibi birçok medya formatını açabilen oldukça başarılı bir medya uyguluma program. Desteklediği bu formatların yanı sıra program, VCD okuma yeteneğine de sahip. Basit ve kullanışlı bir arayüze sahip olan XingMPEG'in sisteminizin video performansını ölçen bir test bölümü bulunuyor. Bu test bilgisayarınızın herhangi bir video formatını tam ekran ve özgün büyüklüğünde gösterme yeteneğini belirliyor.

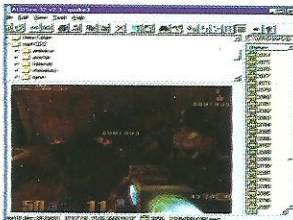


XingMPEG ile VCD keyfini yaşayın.

ACD SEE 32 V2.3

- FİRMA: ACD Systems Ltd.
- URL: www.acdsystems.com
- DOSYA ADI: acda32241.exe

ACD See neredeyse bütün resim formatlarını destekleyen popüler bir resim görüntüleme programı. Program sayesinde Slideshow hazırlayabiliyor, wallpaper oluşturup, parlaklık ve contrast gibi ayarları yapabiliyorsunuz. Program browser mantığıyla çalışıyor ve resimlerin ön izlemesini thumbnail olarak gösterme seçeneği bulunuyor. Ayrıca programın printer desteği de bulunuyor. Print With ACD See seçeneğiyle istediğiniz resmi bastırmanız mümkün.

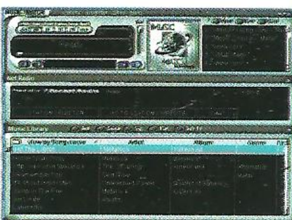


ACDSee bir browser gibi çalışıyor.

MUSICMATCH JUKEBOX 4

- FİRMA: MusicMatch Corporation
- URL: www.musicmatch.com
- DOSYA ADI: musicmatchjukeb45029.exe

Aslında bir mp3 çalıcısı olan MusicMatch Jukebox diğer ses ve görüntü formatlarını da destekliyor. Benzer diğer programlar gibi oldukça şık bir şekilde tasarlanmış bir arayüzü bulunuyor. Bu program ile CD çalabiliyor, playlist oluşturabiliyor ve Internet üzerinden radyo dinleyebiliyorsunuz. Music Library sayesinde arşivinizde bulunan şarkıların açıklamalarını görebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra herhangi bir kaynaktan kaydı yapmanız da mümkün.

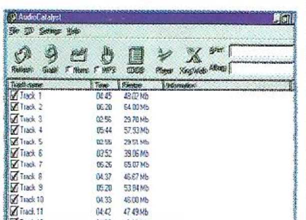


MusicMatch ile PC'de müzik keyfi.

AUDIO CATALYST 2.1

- FİRMA: Xing Technology Corporation
- URL: www.xingtech.com
- DOSYA ADI: AudioCatalyst.exe

AudioCatalyst müzik CD'lerinizi mp3 formatına dönüştürüp bilgisayarınıza kaydetme yeteneğine sahip bir yazılım. Bilgisayarınıza bir müzik CD'si taktığınız anda CD için bulunan şarkılar programın arayüzünde beliriyor. Buradan mp3'e çevirmek istediğiniz şarkıları yanında bulunan kutucuğu işaretlemek yoluyla seçebiliyorsunuz. Daha sonra bu seçtiğiniz şarkıları mp3 formatına dönüştürmeniz için Grap tuşuna basmanız yeterli oluyor.



CD'den MP3'e... Artık çok kolay.

kenan9593

AGP-V6600 Series

Brings Graphics into New Era





- Powered with GeForce256™ GPU
- 4x4 engine with Transform and Lighting integrated
- *Smart Doctor™* technologies
- AGP 4X with Fast Writes
- Optimized for DirectX®7 & OpenGL®
- Crystal-clear TV-out & Video-in
- Real-time 30 frames/sec 704X480 video capture
- Video editing & MPEG2 encoding

Models Available:

- AGP-V6600 : GeForce256™, 32MB, VGA



- AGP-V6600 Deluxe : GeForce256™, 32MB, VGA, TV-out, Video-in, VR 3D glasses



GeForce256

For blazing-with 3D graphics, sharp digital imaging, and dazzling video, ASUS once again is at the forefront with the world's first GPU (Graphics Processing Unit) graphics card.
ASUS AGP-V6600 completely exerts the power of nVidia's GeForce256 GPU, it delivers not only cutting-edge graphics performance but also image fidelity regardless of the CPU (central processing unit) your computer system is using. So, blaze a trail to the new era of the graphics with the ASUS AGP-V6600 3D/2D graphics card.

What Else Will You Get ?



ASUSDVD software player



Drakan ™ (full version)



Rollcage ™ (full version)



other 12 game titles

*For Deluxe model only



Ulead® VideoStudio with MPEG2 encoder


ASUS 3D glasses








TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRLERİ

Çizgi Elektronik
Gülbahar Mah. Şekerciler Sokak No: 10, 80300 Mecidiyeköy-İstanbul
Tel: (0212) 273 14 91 - 273 02 89 - 211 30 57
Fax: (0212) 272 58 86
http://www.cizgi.com.tr

BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR TİCARET VE SANAYİ A.Ş.
İSTANBUL Tel: (0212) 217 29 29 (pbx) Fax: (0212) 212 29 25
ANKARA BÖLGE Tel: (0312) 478 26 51-52 Fax: (0312) 478 26 53
BURSA BÖLGE Tel: (0224) 272 20 16 - 17 Fax: (0224) 272 20 18

Teknik Destek İçin: http://www.cizgi.com.tr

kenan9593

MAVERICK® COMPUTER SYSTEMS

MCS®

www.maverickcomputer.com



HESABINIZI İYİ YAPIN

MCS WHITE

INTEL® i810 UDMA/66 MAIN BOARD
32 MB PC100 MHZ S-DRAM
4.3 GB UDMA/66 HARD DISK
4 MB VGA CARD (O/C)
14" Hyundai DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
MINI TOWER CASE
MOUSE
QTR. KLAVYE
48X CDROM
16 BIT SOUND CARD (O/C)
160 Watt SPEAKER
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™ 400	556.-
INTEL® CELERON™ 433	565.-
INTEL® CELERON™ 466	585.-
INTEL® PENTIUM® II 450	615.-

MCS FUTURE

ASUS P3V-133 UDMA/66 133Mhz M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
8.4 GB UDMA/66 HARD DISK
16 MB RIVA TNT AGP
15" 0.28 HYUNDAI S570 MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
48X LG GOLDSTAR CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND CARD
160 Watt SPEAKER
56 K. ROCKWELL PCI V.90 MODEM
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	400	762.-
INTEL® CELERON™	433	770.-
INTEL® CELERON™	466	787.-
INTEL® PENTIUM® II	450	821.-
INTEL® PENTIUM® III	500	992.-
INTEL® PENTIUM® III	533	1.002.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.012.-

MCS PERFORMANCE

Gigabyte BX2000+ UDMA/66 MAIN BOARD
- Dual Bios / Suspend to RAM / 133-152 Mhz
64 MB 100 MHZ S-DRAM
15 GB QUANTUM FIREBALL UDMA/66 HDD.
32 MB NVidia RIVA TNT AGP
15" 0.28 HYUNDAI S570 OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
48X LG GOLDSTAR CDROM
CREATIVE PCI 128 SOUND CARD
56K CREATIVE FAX MODEM
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	433	857.-
INTEL® CELERON™	466	875.-
INTEL® PENTIUM® II	450	909.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.080.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.100.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.130.-

MCS HOME

BX 133 Mhz. UDMA/66 M.Board
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
8.4 GB U-DMA/66 HDD.
8 MB S3 Trio-3D AGP
15" 0.28 DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
48X CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND CARD
56K ROCKWELL PCI V.90 MODEM
BT878 FLY RADYOLU TV CARD
1 AYLIK SINIRSIZ INTERNET
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	400	748.-
INTEL® CELERON™	433	757.-
INTEL® CELERON™	466	778.-
INTEL® PENTIUM® II	450	803.-
INTEL® PENTIUM® III	500	979.-
INTEL® PENTIUM® III	533	989.-
INTEL® PENTIUM® III	550	999.-

MCS GAME

MSI 440BX PRO 155 Mhz. MAINBOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
10.2 GB U-DMA/66 HDD
16 MB VOODOO-3 3000 TV OUT AGP
17" 0.27 HYUNDAI S770A OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
52X Philips CDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
56K CREATIVE FAX MODEM
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	433	991.-
INTEL® CELERON™	466	1.013.-
INTEL® PENTIUM® II	450	1.043.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.214.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.234.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.274.-

MCS DREAM

ABIT BE6-II UDMA/66 MAIN BOARD
- SOFTMENU™-III
64 MB 100 MHZ PC100 S-DIMM RAM
15 GB QUANTUM FIREBALL U-DMA/66 HDD.
32 MB ASUS V3800 TV-OUT AGP
17" 0.27 HYUNDAI S770A OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 A4 TECH MOUSE
PS/2 Multimedya QTR. KLAVYE
6X DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
56K CREATIVE MODEM
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	433	1.096.-
INTEL® CELERON™	466	1.113.-
INTEL® PENTIUM® II	450	1.147.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.318.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.338.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.368.-

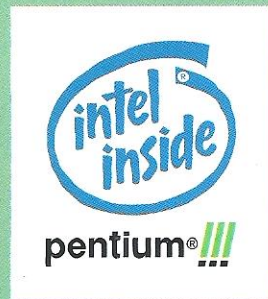




İŞ İSTASYONU GELİRLERİNE GÖRE İLK 20 ŞİRKET

Sıra	Şirket Adı	Bin TL	Pay (%)
1.	SUN MICROSYSTEMS	1.593.400.000	20,35
2.	GANTEK	1.285.000.000	16,41
3.	HEWLETT- PACKARD	1.227.251.586	15,67
4.	COMPAQ TÜRKİYE	514.000.000	6,56
5.	HALICI BİLGİ İŞLEM	276.250.000	3,53
6.	METEKSAN	224.000.000	2,86
7.	DATASERV İNDEL	215.525.228	2,75
8.	SERVUS	190.180.000	2,43
9.	BEM BİLGİSAYAR	185.388.000	2,37
10.	ARENA	173.869.000	2,22
11.	ADK BİLGİSAYAR	172.427.000	2,20
12.	SERVODATA	140.732.000	1,80
13.	SAMPAŞ	126.960.000	1,62
14.	MEDYA BİLGİSAYAR	125.789.589	1,61
15.	PROBİL	120.068.507	1,53
16.	PROTA	119.711.000	1,53
17.	PRONET	115.000.000	1,47
18.	COMPUTORIUM	85.000.000	1,09
19.	BİLGİ BİRİKİM SİS. BİL.	76.842.378	0,98
20.	TAM BİLGİSAYAR	62.374.989	0,80
	TOPLAM	7.029.769.277	89,78
	DİĞER	801.937.171	10,22
	TOPLAM	7.831.706.448	100.00





MEDYA bilgisayar

Medya Bilgisayar Sistemleri Danışmanlık Tic. ve San. Ltd. şti.
Osmanağa Mahallesi, Mühürdar Fuat Sokak, No: 2-4-6 Kadıköy - İSTANBUL
Tel: (0.216) 414 1322 pbx Fax: (0216) 418 6681
Sorularınız için - info@maverickcomputer.com
info@medyaltd.com

kenan9593

MAVERICK® COMPUTER SYSTEMS

MCS®



www.medyaltd.com

BİLGİSAYAR SATIN ALMAK

MCS PROFESSIONAL

ASUS P3C-2000 MAIN BOARD
- INTEL® i820 CAMINO chipset / 133 Mhz / UDMA/66
128 MB 100 MHZ PC100 S-DRAM
17.3 GB QUANTUM FIREBALL UDMA/66 HDD.
32 MB Winfast GeForce256 VGA CARD
- 3D Hardware desteği / TV-OUT
17" 0.27 HYUNDAI S770A OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 A4 Tech WinBest 4D+ MOUSE
PS/2 Multimedia QTR. KLAVYE
6X DVDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
56K Apache PCI V.90 MODEM
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® PENTIUM® III 533	1.596.-
INTEL® PENTIUM® III 550	1.626.-
INTEL® PENTIUM® III 600	1.656.-
INTEL® PENTIUM® III 650	1.766.-
INTEL® PENTIUM® III 667	1.790.-
INTEL® PENTIUM® III 700	1.908.-
INTEL® PENTIUM® III 733	1.943.-
INTEL® PENTIUM® III 750	2.102.-

MCS HIGH-END

GIGABYTE CXC UDMA/66 133Mhz MAIN BOARD
- INTEL® i820 / Dual Bios / Suspend to RAM
128 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
20.4 GB QUANTUM FIREBALL UDMA/66 HDD.
32 MB CREATIVE GeForcePRO VGA CARD
- 300 Mhz Double Data Rate Memory (DDR)
17" 0.25 SONY G200 OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 Microsoft Intelli MOUSE
PS/2 Microsoft Multimedia QTR. KLAVYE
6 X DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
56K APACHE PCI V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
HP Deskjet 610c PRINTER

INTEL® PENTIUM® III 533	1.893.-
INTEL® PENTIUM® III 550	1.923.-
INTEL® PENTIUM® III 600	1.933.-
INTEL® PENTIUM® III 650	2.039.-
INTEL® PENTIUM® III 667	2.067.-
INTEL® PENTIUM® III 700	2.185.-
INTEL® PENTIUM® III 733	2.220.-
INTEL® PENTIUM® III 750	2.379.-

ÖRNEK MODELLER	PEŞİNSİZ (X 1.000 TL)			
	3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
MCS WHITE CELERON™ 400	128.202 TL	70.072 TL	50.919 TL	41.507 TL
MCS HOME CELERON™ 400	175.334 TL	95.834 TL	69.639 TL	56.767 TL
MCS FUTURE CELERON™ 433	179.105 TL	97.894 TL	71.137 TL	57.988 TL
MCS PERF. CELERON™ 466	203.614 TL	111.290 TL	80.871 TL	65.923 TL
MCS GAME CELERON™ 466	233.779 TL	127.778 TL	92.852 TL	75.689 TL
MCS DREAM PENTIUM® II 450	265.829 TL	145.296 TL	105.581 TL	86.066 TL
MCS PRO. PENTIUM® III 533	368.053 TL	200.613 TL	145.402 TL	118.241 TL
MCS HIGH END PENTIUM® III 600	437.532 TL	238.483 TL	172.850 TL	140.562 TL

HASSAS BİR İŞTİR...

* Sistem fiyatlarına WINDOWS 98 işletim sistemi, kitapçık ve CD' si dahildir.
* Sistemlerde kullanılan parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisindedir.
* Döviz kuru 585.000.TL olarak esas alınmıştır, fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Kampanya süresi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Taksitli ve peşin satış fiyatlarına %17 KDV ilave edilecektir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* "Intel Inside" logo'su ve "Pentium" Intel Corporation' ın tescilli markasıdır.

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER

- KİMLİK BELGESİ
- EV ADRESİNİ BELİRTEN EVRAK
- GELİR BELGESİ
* TÜM BELGELERİN ASLI GELMELİDİR.

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi	($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi	($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi	($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 53000082) (TL 10211052)

kenan9593

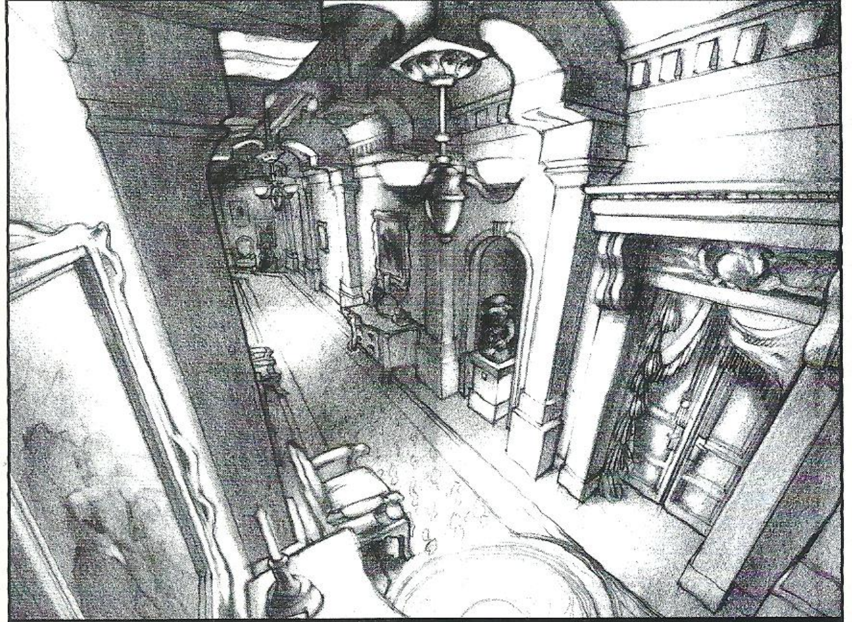
Alone in the Dark 4

Infogrames piyasadaki korku akımına taze kan enjekte etmeyi planlıyor.

Herhalde hepinizin *Resident Evil, Silent Hill* ve hatta *Nocturne*'den haberi vardır; peki ama aranızdan kaç kişi bu akımı başlatan oyunu hatırlıyor? Infogrames'in *Alone in the Dark*'ı 1993 yılında piyasayı darmadağın etmekle kalmayıp, tek başına korku türünün ateşleyicisi olmuştur.

İlk oyunda dedektif Edward Carnby karakterini (veya yeğeni Emily Hartwood) canlandırarak Derceto adındaki şeytana terkedilmiş bir malikaneyi araştırma cesaretini gösteriyordunuz. Kendi zamanı için devrimsel bir olaydı; ne de olsa o tarz duyguları sadece iyi korku filmlerinde veya romanlarında tadabiliyorduk. Odadan odaya geçip bulmacalar çözmek ve dünyamıza ait olmayan yaratıklarla karşılaşmak gerçekten tüylerinizi diken diken edebiliyordu.

Darkworks'un (*Alone in the Dark 4*'ün üzerinde çalışan firma) kurucusu, Guillaume Goraud ilk oyundaki ürpertici atmosferin neden kaynaklandığını kavramış: "Birçok kez, korku göremediğiniz şeylerin içinden çıkagelir. Onu duyabilir, izlerini veya varlığını fark edebilirsiniz; yakınınızda bir yerde pusuya yatmış sizi bekliyor olabilir!"



Önceki *Alone in the Dark* oyunlarında yer alan çılgın kamera açıları geri dönüyor. Bu yapı eskizine bir göz atın ve inanılmaz detaylı arka planlara kendinizi hazırlayın

Alone in the Dark akımı iki devam oyunuyla yoluna devam etti. İlki hortlak korsanlar tarafından istila edilmiş bir bölgeye yapılan bir yolculuktu; ikincisi ise eski batıda, bir hayalet kasabada geçiyordu. Her ikisi de eğlenceli olmalarına rağmen ilk oyunun sahip olduğu dehşetengiz havayı yakalamak konusunda sorunlar yaşıyordu.



El feneriniz oyundaki en önemli yardımcınız. Birçok kez odadan odaya geçerken tek ışık kaynağınız o olacak.

Eğer geliştirici firma Darkworks başarılı bir ürün ortaya çıkarırsa bütün bunlar değişmek üzere demektir. *Alone in the Dark 4* yolda ve tasarımcıların amacı sadece eğlenceli bir oyun yapmak değil aynı zamanda sizi ölümüne korkutacak bir atmosfer yaratmak.

> "Birçok kez, korku göremediğiniz şeylerin içinden çıkagelir. Onu duyabilir, izlerini veya varlığını fark edebilirsiniz; yakınınızda bir yerde pusuya yatmış sizi bekliyor olabilir!"

Edward Carnby geri dönüyor ama bizim bildiğimizden farklı bir kilde. Şimdilik kahramanımızın ismi aynı kalacak gibi gözüküyor (zaten akıllarda yer etmiş bir ismi değiştirmenin hiçbir anlamı yok). Doğaüstü olaylarla ilgilenen dedektifimiz geçen seneki Edward Carnby'e göre daha genç bir adam ve kesinlikle daha artistik bir stile sahip. Üzerindeki trençkot ve altındaki kot pantolonla çok daha sportif görünüyor. Haraketleri ise sanki bir Wachowski Brothers filminden fırlamış gibi.

Serinin bu dördüncü bölümünde kahramanımız, en iyi arkadaşı Charles Fisk'in katilini bulmak için Shadow Island'a doğru yola çıkıyor. Tabii olaylar göründüğü gibi değil ve Carnby yakın bir zamanda kendini, hayatta düşünemeyeceği kadar tehlikeli bir maceranın içinde buluyor. Oyunun çoğu gizli odalar, tuzak ka-

S.İ.B

TÜRÜ: Aksiyon/Adventure
GELİŞTİRİCİ: Darkworks
YAYINCI: Infogrames
001(408)985-1700, *www.infogrames.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 30%
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar 2000

KISACA: Doğa üstü olaylarla ilgilenen dedektif Edward Carnby rolündesiniz. En iyi arkadaşınızın katilini bulup intikamını almak için Shadow Island'daki bir malikaneye gitmek zorundasınız. Üçüncü şahıs perspektifiyle lanetli bir malikanenin en ücra köşelerini araştırıyor, karakterlerle ilişki kuruyor ve bir yığın ucubeyle uğraşıyorsunuz.

BU KADAR ÖZEL OLAN NE? Hadi...bu Alone in the Dark serisinin dönüşü! *Alone in the Dark 3*'ten beri oyun dünyasında meydana gelen bütün gelişmelerden faydalanacak ve şimdiden üretim değerleri tavana vurmuş durumda. Infogrames oyunun *Resident Evil* özentilerinin arasından sıyrılabilmesi için bu projeye varını yoğunu koyuyor.

kenan9593



Edward Carnby 21. yüzyıl için yenilenmiş ve hazır gözüküyor. Siz ne dersiniz?

pılar ve birçok sırla dolu büyük bir malikanede geçiyor. Tabii ki bu malikanede araştırmanızı engellemek isteyen bir sürü canavarın, yaratığın ve ucubenin kol gezdiğini söylememe gerek yok herhalde. Daha önce olduğu gibi oyun üçüncü şahıs perspektifinden oynanıyor ve görselleştirilmiş arka plana poligonal objeler eşlik ediyor.

Alone 4'ün en sıkı numaralarından birisi de oyunun tamamının aydınlığa karşı karanlık teması üzerine kurulmuş olması; iyiler etrafa parıltılar saçarken oyunda karşılaştığınız yaratıklar sanki gölgeleriyle bir bütün olmuşlar. Her canavarın ışığa karşı farklı bir tepkisi var. Bazı küçük olanları el fenerinizin ışığından alelacele kaçarken bazıları da bir kibrit yaksanız bile üzerinize delice bir öfkeyle saldırabilir. Hatta cephanenizi bile dikkatli kullanmak zorunda kalabiliyorsunuz; tabancanız fosforlu kurşunlar attığından hedefi hem aydınlatıyor hem de delik deşik ediyor. Ayrıca koridorların köşelerinde pusuya yatmış canavarları vurabilmek için aynalardan yansıtabileceğiniz bir lazeriniz de var.

Muhtemelen el feneriniz olmadan malikanenin hiçbir yerine gitmek istemeyeceksinizdir. Tasarımcılar bilinçli olarak oyunun zorluk düzeyini bulunduğunuz ekranın ışık seviyesine göre ayarlamışlar. Örneğin zifiri karanlık bir odaya girmenizle aynı odaya ışıklar açıkken adım atmanız çok fark edebiliyor; karanlık olanda çok daha fazla canavarla uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Görünüşe göre aydınlığa kavuşmak için oyunu bitirmek gerekiyor. Malikane eski olduğundan dolayı hala gaz lambaları kullanıyor. Yani bu, kibrit bulup her lambayı kendiniz yakmak zorundasınız demek oluyor. Ama olay bu kadar değil; malikanedeki gaz miktarı sınırlı durumda. Kısacası gaz lambaları zaman zaman sönebilir ve sönecektir (ve muhtemelen en kötü zamanlarda). Bu da yeterli değilse el fenerinizin pillerinin sonsuza kadar dayanmadığını söyleyebilirim. Neyse ki evin çeşitli yerlerinde ekstra piller bulunmakta. Şimdiden gözlerinizi karanlığa alıştırmanızı tavsiye ederim.

Gariptir ki "alone (yalnız)" kelimesi oyunun isminde belirgin bir şekilde yer almasına rağmen Carnby'nin yolculuğu boyunca NPC'lerle karşılaşması düşünülmüş. Esas olay karşılaşacağınız bu 12 karakterin size yardım mı edeceğini yoksa ilerleyişinize engel mi olacağını bilmemeniz. En azından hikayenin gidişatına yardım edecekleri kesin.

Yeni oyunun hangi yönü tercih edeceğini konuşurken Guillaume Goraud şöyle dedi: "*Alone in the Dark* gerçek anlamdaki ilk korku oyunuydu ve son zamanlarda çıkan korku oyunları için ilham kaynağı oldu. Bunu düşünerek grafik, ses ve hikaye anlamında yenilikler eklerken *Alone in the Dark*'ı 1993 yılında hit yapan özelliklerin çoğunu da korumaya karar verdik."

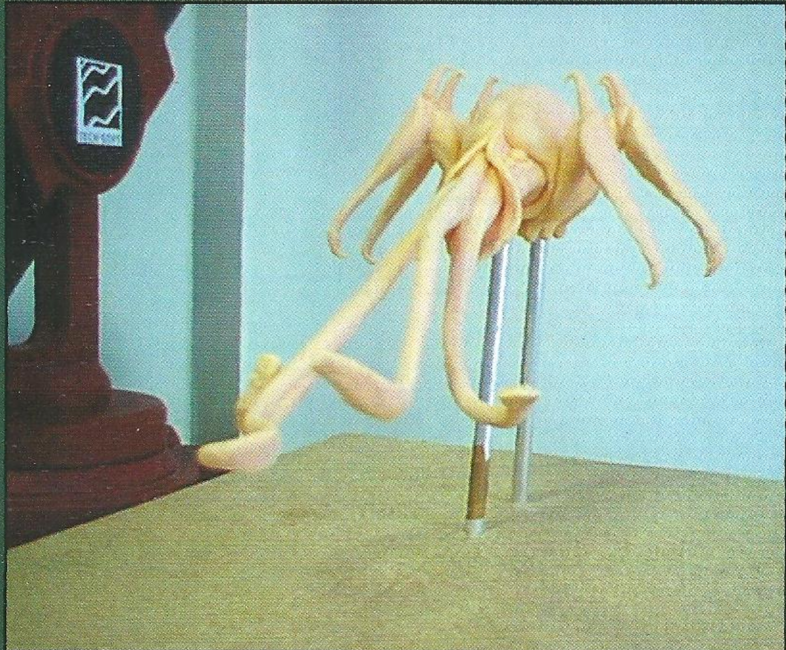
Umuyoruz ki Darkworks, *Alone in the Dark*'ın ürpertici atmosferine sadık kalarak piyasaya yeni bir şeyler sunabilecek; ve yine umuyoruz ki serinin bu son oyunu başka bir *Resident Evil* kopyası olmayacak. Eğer her şey yolunda giderse yakın bir zamanda PC'nin en muhteşem serilerinden birinin hortlayışını kutlayabiliriz.

Perde Arkası

Kulağımıza devamlı bilgisayar oyunlarının üretim kalitesinin bir gün filmlerinkini yakalayacağı geliyor. Görünüşe bakılırsa o gün o kadar da uzak değil. Infogrames oyunculara başka bir oyunda bulamayacakları türden bir deneyim yaşatmak için çok yüklü paralar ödüyor. Oyundaki her karakterin ve yaratığın ölçekli modellerinin yapılması için profesyonel bir heykeltıraş getirtilmiş. Daha sonra bu modeller oyunda kullanılmak üzere taranarak bilgisayar ortamına aktarılmış. Ayrıca malikanenin duvarlarındaki tablolar bir ressama gerçek boyutlarında yaptırıldıktan sonra ölçeklenerek sanal bir biçimde gerekli yerlere asılmış.

Fransız firmanın bu kadarla da yetindiğini söyleyemeyiz; şu sıralar oyunun tema şarkısı için büyük bir grupla anlaşmaya çalışıyor ve Edward Carnby'nin seslendirmesi için ünlü birini arıyor. Son olarak da Alone in the Dark 4, 1300 görselleştirilmiş arka plan, her karakter için 300 animasyon ve sadece Carnby için 100 farklı ölüm animasyonu içeriyor.

Bu oyun Infogrames'i 2000'de sırtlayan isim olacak ve firmanın hiçbir şeyi riske atmaya niyeti yok. Guillaume Goraud diyor ki: "Bu son oyunu yapma kararı verildikten sonra firma büyük bir başarıyı garantilemek için hiçbir masraftan kaçınmadı." Umarız harcanan her kuruşu oyun çıkınca ekranda görebiliriz.



Alone in the Dark 4'teki her yaratık bir heykeltıraş tarafından yapıldıktan sonra bilgisayara aktarılmış.



Shadow Island'daki malikane birçok gizli odasıyla sizi beklemekte.

kenan9593

Rune

Unreal motoruyla kırıp döküp, parçalamaya hatta yağmalamaya ne dersiniz?

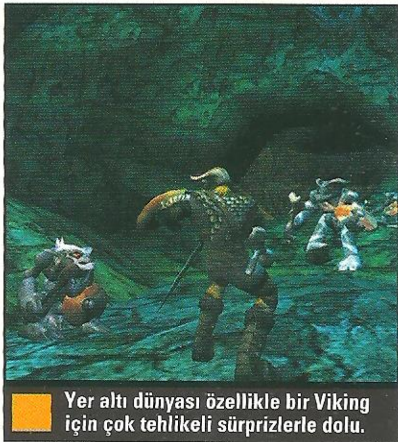
Şöyle bir düşününce çok fazla Viking oyununun piyasaya çıkmamış olduğunu fark ediyorsunuz. Özellikle Viking konseptinin bir bilgisayar oyunu için mükemmel bir materyal olduğunu hesaba katarsak bu durumun çok ilginç olduğunu söyleyebiliriz. Hoyratça yabancı kıyılara yelken açıp önünüze geleni harcamak, yakıp yıkmak ve genellikle paçayı kurtarmak; bu kültür PC'de bir oyun kahramanı yaratmak için biçilmiş kaftan.

Gathering of Developers'ın bir üyesi olan Human Head Studios da bize katılıyor ve oyunculara yaz boyunca İskandinav zorbalığını tanıtmayı planlıyor. Rune'da baş belası babasının izinden gitmeye çalışan Ragnar'ı canlandırıyorsunuz. Bu da düşman bir yer altı diyarının derinliklerine dalıp bir yığın cehennem zebanisiyle uğraşmak demek oluyor. (Tabii eğer erkekliğimi yolculuğum boyunca önüme çıkan iblisleri parçalara ayırarak ispatlayacaksam, ben bu işte yokum. Bu tip bir heyecana hiç ama hiç gelemem. Ama isminiz Ragnar olunca işler değişiyor ve şikayet edecek kimseyi bulamıyorsunuz.)

Rune, Unreal motorunun oldukça değiştirilmiş bir halini kullanıyor ve teknolojiyle birlikte gelen birçok yeni grafik olayını bünyesinde barındırıyor. Ayrıca farklı görsel teknikler de denenmiş. Motordaki bazı değişiklikler sayesinde karakter modellerine yeni ifadeler kazandırılmış (SoftImage olayı). Böylece karakterlerin animasyonları çok daha iyi vurgulanmış. Gölge projeksiyonları gölgelerin duvarlara korkutucu bir şekilde tırmanmasını sağlayacak ve vücudun belli bölümlerine saydamlık efektleri uygulanacak.



Neyse ki Ragnar devasa bir baltaya sahip; çünkü bunun gibi düşmanlara karşı mümkün olan en büyük silahlara ihtiyacı olacak.



Yer altı dünyası özellikle bir Viking için çok tehlikeli sürprizlerle dolu.

S.İ.B

TÜRÜ: Aksiyon
GELİŞTİRİCİ: Human Head Studios
YAYINCI: GOD
001(877) GOD-GAME, *www.rune.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 70%
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz 2000

Programcı Chris Rhinehart: "Bir başka *Unreal* motorlu oyun olmak istemedik. Her şeyin büyük ve vurucu gözükmesini istedik, özellikle taşıdığınız silahların." Gerçekten de öyle; Ragnar'ın sahip olduğu silahlar gözlerinizi yuvalarından çıkaracak cinsten. Ragnar, third-person aksiyon oyunlarında görmeye alıştıklarımızdan daha büyük ve etkili bir karakter olmasının dışında taşıdığı silahlar da kendisinden geri kalmıyor; özellikle devasa baltası sanki bir evi ortadan ikiye yarabilecekmiş gibi gözüküyor. Diğer her şeyin de normal ebatların dışında olduğunu söyleyebiliriz. Derin yarıkların üzerinden yaptığınız atlayışlar bile abartılı bir görsel şölene dönüşebiliyor (motor büyük açıklıkları geçerken hünerini konuşturuyor).

Rhinehart diyor ki: "Ragnar birçok şeyle fiziksel ilişki kurup onları kullanabiliyor. Düşmanının kolunu kopartıp daha sonra o kolla düşmanını öldüresiye pataklayabiliyor. Bu numara multiplayer modunda da kullanılabiliyor. Arkadaşınızın kolunu kopartıp onu o kolla bir güzel benzetmenin deathmatch modunda çok popüler olacağını düşünüyoruz." Kollar doğaçlama kullanabileceğiniz tek silah olmayacak. Meşaleler, kemikler, kayalar ve diğer zindan demirbaşları da kızgın bir Viking'in elinde ölümcül bir silaha dönüşebilir.

Rune kesinlikle kıran kırana dövüş olayına odaklanacak ama Human Head Studios fantastik hikayelerle ilgilenenleri de eli boş göndermemeyi planlıyor. Bu nedenle geliştiriciler Dark Vikings gibi elemanlara oyunda yer vermeyi düşünüyor. Bu gizemli ve isyankar ırk Ragnar'ın görevinde önemli bir yer teşkil edebilir. Maceranın ortamları da yeraltından dağlara eteklerine ve dwarf kabilelerinin yaşadığı ormanlara kadar değişiklik gösterecek. Senaryo ve manzara değişebilir ama Ragnar nereye giderse gitsin kafa koparma konusuna olan ilgisi azalmayacak; türlü şekillerde kan dökmeye devam edecek.

> "Düşmanının kolunu kopartıp daha sonra o kolla düşmanını öldüresiye pataklayabiliyor. Bu numara multiplayer modunda da kullanılabiliyor. Arkadaşınızın kolunu kopartıp onu o kolla bir güzel benzetmenin deathmatch modunda çok popüler olacağını düşünüyoruz."

Bu yazki katliam için şimdiden devasa baltanızı bileylemeye başlamanızı tavsiye ederim. *Rune* kasaplığa meraklı olan herkesin bayılacağı türden bir oyun.

www.pcgamer.com
kenan9593

WinFast®
DAIMA EN İYİSİ

16 ! VR300 Ekran Kartıyla
16 Yaşından Küçüklerin Şiddet
Ağırlıklı Oyunlar Oynaması
Sakıncalıdır!

Gördüklerinize İnanacaksınız

Hardware Destekli 3D Gözlük
İlkkez Tüm 3D Oyunlara Destek



Leadtek®

Hayallerinizi Gerçekleştirir

WinFast® 3D S320 II
En Hızlı **ULTRA**

The Spokesman of RIVA TNT2

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

şimdi de ULTRA PCI



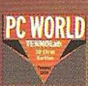
















WinFast Ödüllere Doymuyor

TUR-COM BİLGİSAYAR DIŞ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ
Rasimpaşa Mh. Talimhane Sk. No : 10/1 Kadıköy / İSTANBUL
Tel : +90 216 330 57 83 (3 Hat) Fax : +90 216 349 71 34
e-mail : tur-com@tur-com.com www.tur-com.com

TurCom

Berkay Tanır 0532 313 37 44

kenan9593

Simon the Sorcerer 3D

Çaylak İngiliz büyücümüz geri dönüyor!

Adventure hayranlarının ay ve yıldızlarla süslü kırmızı bir cüppe giyen acemi büyücüyü unuttuklarını hiç sanmıyorum. Hani şu 12 yaşındayken sihir öğrenmek üzere apar topar çağrılan yiğit delikanlıdan bahsediyorum. Umarım Mandrake'nin gençliği aklınıza gelmemiştir. Bahsettiğim karakter doksanların başındaki bir çift muhteşem grafik adventure'ın yıldızı *Simon the Sorcerer*'dan başkası değil. Birçok maceraperest kardeşi gibi Simon da geri dönüyor; ama alışık olduğumuz 2D haliyle değil, *Indiana Jones* ve *Prince of Persia* (umarım her ikisinden de daha iyi olur) gibi tamamıyla 3D bir macerayla geri dönüyor. Headfirst Games'in *Simon the Sorcerer 3D*'si çok yakında çıkıyor ve rakiplerine kıyasla kendini çok daha fazla ciddiye alıyor.



Simon ve Fairy Godmother'ı geri dönüyor...hem de tamamıyla 3D olarak.

Bu yeni oyunda Simon bir kez daha mezarından hortlayan ve yeni şeytanlıklar peşinde olan kötü büyücü Sordid ile karşılaşmak zorunda kalıyor. Simon, galaksiyi yöneten dev bir bilgisayarın (Nexus of the Universe) kontrolü için Sordid ile mücadele etmek durumunda. Simon macerası boyunca bir Aztek tapınağına, bir bataklığa, bir dwarf madenine, büyük bir şehre, büyülü bir ormana ve tabii ki kötü Sordid'in inine uğramayı da ihmal etmiyor.

> "İlk iki oyundaki en can alıcı olay garip ama mantıklı bulmacalardı. Ve bu bulmacalar Simon 3D'ye taşıdığımız özellikler arasında kesinlikle yer alıyor."

Oyun, seriyi ünlü yapan espri anlayışını korumak amacıyla çizgi filmimsi ve çok renkli bir 3D motor kullanacak. 80 orijinal karakterle birçok arka planı görselleştirmek ve Simon'a geniş çapta bir mimik potansiyeli kazandırmak için özel NetImmerse 3D motoru kullanılmış. Şimdiden soytarı kılıklı Calypso, manik-depresif Swampy ve tabii ki Simon'ın Fairy Godmother'ı gibi eski dostları görmeyi bekleyebilirsiniz. Onlardan başka Melissa Leg (bir kadın savaşçı; uzun örgülü saçı olan bir Zeyna düşünün) ve spor olsun diye gnomeleri harcayan bir çift adam (cephane olarak ta gnome kullanıyorlar demek istiyoruz) gibi tipik şakacı karakterler de oyuna renk katıyor. Farklı sonlar ve gizli karakterler oyunu tekrar oynanabilir kılıyor.

Bu ara çok yaygın olan 3D eğilimine rağmen Headfirst'ün genel müdürü Mike Woodruffe'a göre Simon hayranları gönüllerini ferah tutmalılar: "İlk iki oyundaki en can alıcı olay garip ama mantıklı bulmacalardı. Ve bu bulmacalar Simon 3D'ye taşıdığımız özellikler arasında kesinlikle yer alıyor. Oyuna başladığınız yarım saat içinde eşya listenizde yağa bulanmış bir gnome olacak."

Oyunun tamamlanmamış bir versiyonunu oynadıktan sonra Headfirst'ün diğer 3D adventure'ların bel bağladığı yoğun dövüş sahnelerinden kaçınarak 3D motorunu bulmacalar tasarlamak için kullandığını net bir şekilde görebiliyorsunuz. Muhtemelen adventure hayranları böyle bir yaklaşımın iyi bir fikir olduğunu düşüneceklerdir.

Diğer kırmızı pelerinli sihirbaz yumurcağın inanılmaz yükselişini düşünürsek Headfirst'ün zamanlamasının daha iyi olamayacağını anlarız. Woodruffe pişmanlıkla şöyle diyor: "Harry Potter birçok kez ofisteki muhabbetlerimize konu olmuştur ama o piyasaya çıkmadan önce biz *Simon 3D*'nin temellerini atmıştık." Ama J. K. Rowling'in edebi yapıtlarını kötülemediklerini hemen arkasından ekliyor. Aslında Woodruffe diyaloğumuzu şu şekilde sonuçlandırıyor: "Eğer bu yazı doğru kişiye ulaşırsa gerçekten bir Harry Potter oyunu yapmak isteriz." Görünüşe bakılırsa ufukta yeni projeler var.


Grafik motoru inanılmaz mimariler sunarken ucube kılıklı tek gözlü canavarları görselleştirmeyi de ihmal etmiyor... iğrenç!

S.i.B

TÜRÜ: 3D Adventure
GELİŞTİRİCİ: Headfirst Games
YAYINCI: Southpeak Interactive
001(919)677-4499, *www.southpeak.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 60%
ÇIKIŞ TARİHİ: Nisan

2D Simon

Simon the Sorcerer ilk olarak 1993 yılında ortaya çıktı ve 1995 yılında bir devam oyunuyla yoluna evam etti. Her iki oyun da finansal olarak mütevazı başarılar kazandı ama onları oynayanlar tarafından hiç unutulmadı. Serinin bu üçüncü oyununun gelişimi Headfirst'e göre dağıtıcı firmaların ilgisizliği yüzünden orta kademede durdurulmuş (tabii ki *Tomb Raider*'ın çıkışıyla 2D grafik adventure'lara olan ilginin azalması da bir etken). Takım konsepte sadık kalmış ve oyun en sonunda 3D olarak geçen sene alıcı bulmuş.




Simon'ın kendisi bile şu Potter kitaplarını okuyor galiba. Nerede kaldığımı hatırlayan var mı?

kenan9593

Earth 2150

Topware RTS, türünü yeni boyutlara ulaştırmanın yolunu arıyor... Gerçekten!

E*arth 2150*'nin ön incelemesini yapacağım söylendiğinde, ilk aklıma gelen oyun Command & Conquer serisi olmuştu. Bu serinin ilk oyunu elime geçtiğinde bilgisayarımın başından tam yirmidört saat kalkamamıştım. Ondan sonra gelen ek görev paketleriyle bu şenlik devam etmişti. Sonra *Starcraft* geldi ve gözlerim döndü. Grafikleri C&C'dan çok daha üstündü ve klişe "kötü Rus" kompleksinden uzak muazzam güzellikte bir oyunla karşı karşıya kaldım. Şimdi ise karşımda *Earth 2150* var ve gözlerim gene şaşmış durumda. Sakın gözlerinizin ayarıyla oynamayın! Birazdan çok ilginç olaylara tanık olacaksınız.

Tamam, konusunun tam olarak yeni olmadığını kabul ediyorum; günümüzden 150 yıl sonra Dünya'nın yörüngesi bozuluyor ve Dünya, Güneş'e tehlikeli derecede yakınlaşıyor. Kalan kaynakları kullanarak bir tahliye donanması kurmak; Lunar Corporation, Eurasian Dynasty ya da United Civilizated States'den (üç taraftan birini seçiyorsunuz, ırk değil yani) birine kalmıştır. Ana üssünüzden asıl hedefinize (yakında kızartma olacak gezegenden kaçmak gibi) ulaşmak için üstlenmeniz gereken görevlere (herbir taraf için 30'ar tane) atanarak oyuna başlıyorsunuz.

Arayüz, olabildiğince iyi hazırlanmış. Bir seferde, üç kameralık görüntü alabilmeniz mümkün. Ayrıca bu görüntüler içinde çalışmanız da "savaşmak, inşa etmek ve emir vermek" olanaklı; ihtiyaç duyduğunuz kritik noktaları ana görüntüye alabilirsiniz. Devrimsel bir olay değil ama işleri minimum karmaşayla hallediyor.

Zaman geçtikçe günler geceye dönüşüyor, hava durumu değişiyor ve dört mevsim gelip geçiyor. Aynı zamanda güneşe daha yakınlaşıyorsunuz, bu da Dünya'nın ve yeryüzünün sürekli değişmesi demek. Başlangıçta uzaklarda ve güvende olan ana üssünüz, bir anda ergimiş lavların yolu üzerinde ya da bir selin ortasında kalabiliyor.



Araçlar ve binaların üzerindeki ışıklar "on", "off", ya da "Auto" yapılabilir. Geceleri tüm ışıkları kapatmak bulunmanızı oldukça güçleştirecektir; düşmanınıza bundan daha iyi bir sürpriz olabilir mi?



Üçlü kamera sistemini yönetmeyi öğrendiğinizde, savaş alanı üzerindeki kontrolünüz inanılmaz bir gelişme gösterecek.

Earth 2150, bu tür oyunlarda gördüğüm en iyi 3D motorlardan birine sahip. Yapımcı Steven Peterson motor hakkında son derece heyecanlıydı, "3D motorun fonksiyonelliği tümüyle şişirme değil; sadece şov için yapılmıyor. 3D arazi oyunun stratejisine çok şey katıyor. Bu eş zamanlı arazi deformasyonunu destekleyen tek 3D motor."

> "3D motorun fonksiyonelliği, tümüyle şişirme değil; sadece şov için yapılmıyor. 3D arazi oyunun stratejisine çok şey katıyor."

Motor, aynı zamanda oyunun yeraltında oynanmasına da izin veriyor. Yüzeyin altındayken, üst tarafın yeraltı versiyonunu gösteren ikinci bir haritanız olacak. Bu noktada oyunun içine yeni strateji boyutları katılıyor; zira içinden tünel açamayacağınız geçilmez bölgeler olabilir. Tabii eğer doğru rotayı bulursanız düşman alanının tam ortasından çıkabilirsiniz. Sürpriz saldırı diye buna derim. Aynı zamanda yeraltında savaşmak da mümkün.

İster yeraltına gömülün, ister de gezegenin yüzeyindeki 3D manzaraların tadını çıkartın. Görüntüler gayet etkileyici; elbette bir 3D hızlandırıcı kart gerekli ve motor 640x480x16-bit renkten 1280x1024 x32-bitlik çözünürlüğe kadar destek verecek. Gerçek zamanlı ışıklandırmalar ne kadar güzel olsalar da sadece göz ziyafeti değiller. Mesela, binalarınızın ya da araçlarınızın ışıklarını söndürüp durmalarını seçebilirsiniz; böylece karanlıkta düşmanın belirmesini bekleyebilirler. Düşman yaklaşınca da ışıklarını yakıp güzel bir karşılama yapabilirler.

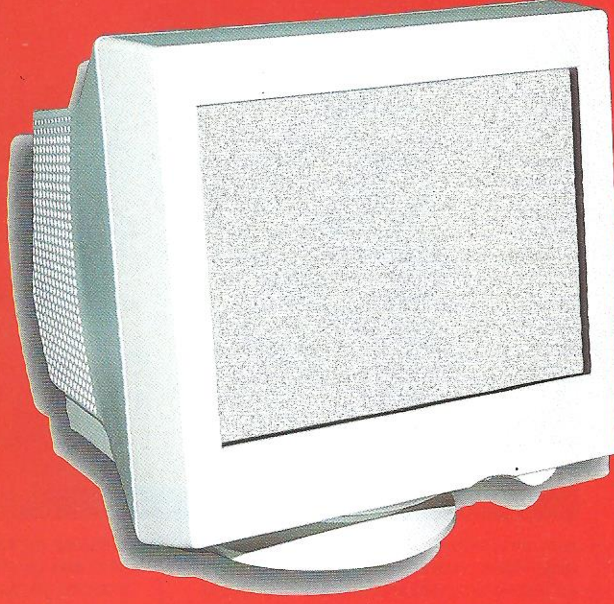
Earth 2150'de bu kadar etkileyici olan şey, ayrıntılara verilen önemin sadece bir takım şeyleri güzel gösterme düşüncesiyle sınırlı kalmaması; bu olay tümüyle oyunu daha iyi oynanabilir kılmakla ilgili ve hepsi kendine göre bir amaca hizmet ediyor. Hava durumunu ele alalım; birimlerin hareket ve mermi yörüngelerini etkileyecek. Eğer rüzgarlar fazla şiddetliyse helikopterinizi ya da taşıma aracınızı yere indirmeyi unutabilirsiniz.

Birimlerinizin araştırılması ve yaratılmaları da özgün bir şekilde tasarlanmış. Oluşturduğunuz birimleri hard-disk'e kaydedebilirsiniz. Yeni bir oyun oynadığınızda gerekli teknolojiye sahipseniz, bu birimi seçebileceksiniz. Skirmish ve multiplayer modları da bulunuyor; ayrıca kullanma zevkine eriştiğim en etkileyici görev editörlerinden birine sahip. Bu oyunda daha pek çok özellik bulunuyor ama Peterson'ın da dediği gibi "ustasından çaylağına kadar herkes bu oyunu kendi seviyelerinde oynayabilir." Eminim ki herkes bu oyunda kendine göre bir şeyler bulacak.

S.İ.B

TÜRÜ: Real-Time Strateji
GELİŞTİRİCİ: TopWare Interactive
YAYINCI: Red Orb Entertainment 001(415-895-2000), *www.redorb.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 85%
ÇIKIŞ TARİHİ: Nisan 2000

kenan9593



MAKSİMUMPC.COM
17 MART'TA
AÇILIYOR

kenan9593

BİLGİSAYAR
DÜNYASINDA
ARADIĞINIZ
HERŞEY...

MAKSiMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

Sierra'dan Açıklama

Sierra son organizasyon değişiklikleri konusunda kendi görüşlerini aktardı

Hatırlanacağı üzere Aralık 1999 sayımızda "Sierra'da Yine Karışıklık Var" başlıklı bir haber yayınlamıştık. Haberimizin konusu Sierra'nın yeniden yapılanması ile ilgiliydi. Bu yeniden yapılanmanın bir sonucu olarak *Babylon 5* ve *Desert Fighters* gibi merakla beklenen oyunlar iptal edilmiş ve 100'den fazla kişi işten çıkarılmıştı. Bu haber yayınlandıktan sonra, Sierra'dan gelişmeleri kendi bakış açıklarından anlatmak ve gelecekteki planları hakkında bilgi vermek amacıyla bir açıklama isteği geldi. Bu sebeple bizde Sierra başkanı Dave Grenewetzki ile bir röportaj yaptık. Röportajda Grenewetzki ile sözügeçen haberin ayrıntılarını ve şirketin gelecekte izleyeceği yolu konuştuk.

Sierra'da işlerini kaybeden 105 kişi için herhangi bir tazminat ödendi mi? Şirket bu insanlara yeni iş bulmaları için yardım etti mi?

Sierra işten çıkardığı 105 kişiye tazminat verdi ve bu konuda oldukça cömert davrandı. Buna ek olarak şirketimiz bu arkadaşlarımızın yeni iş bulmaları için ihtiyaç duydukları danışmanlık hizmetleri konusunda da yardımcı oldu.

İşten çıkardığınız çalışanlar Bellevue şehrine iptal ettiğiniz projelerde çalışmak için gelmişlerdi. Sizce bu durum onlar açısından kötü olmadı mı?

İptal kararlarını verirken üzerinde durduğumuz en önemli nokta ekonomik olarak uygulanabilir ve gelişmeye müsait olup olmamalarıydı. İptal kararları, geliştirme harcamalarının planlanandan fazla olması, çalışmaların yavaş ilerlemesi ve üzerinde çalışılan oyunların değişen pazar koşullarına uygun olmaması gibi sebeplerin birleşimi sonucu verildi. Ana kriterlere bakıldığında geliştirdiğimiz ürünlerin hatalı olduğunu görmemiz sonucunda nihai karara vardık.



Sierra *Navy SEALS*'ı bitirmeye değecek kadar iyi bulmamıştı. Ancak Codemasters böyle düşünmüyordu ve oyunun haklarını satın aldı.

Neden birçok proje aynı anda iptal edildi?

Geliştirme aşamasında olan bütün projeler, pazar şartları ve bütçeler gözönünde bulundurularak yapılan kapsamlı çalışmalarla inceleniyordu. Sonuçta belirlenen hedefleri yakalayamayacakları anlaşılan projeler iptal edildi. Birçok oyun için aynı karara daha önce varılmıştı. Yine de çalışanlara bir ikinci şans daha vermemize rağmen olumlu bir gelişme göremedik.

Bütün bu değişiklikler Sierra'nın yeniden yapılanmasına ne gibi katkılar sağlayabilir?

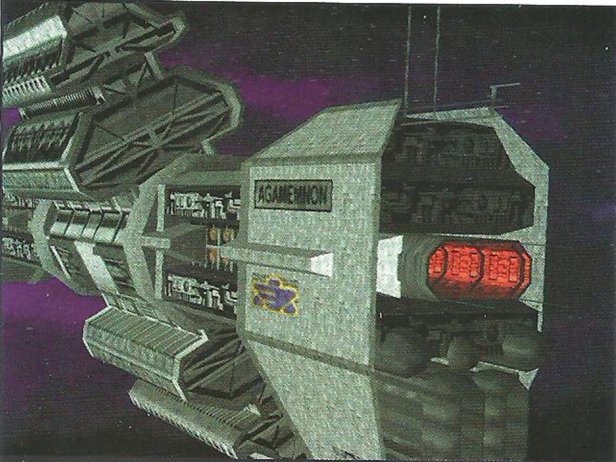
Sierra şirket olarak iyi bir organizasyona ve deneyimli takımlara sahip. Çalışanlarımız sadece oyuncu değiller. Aynı zamanda kendilerini eğlence sektörünün en kaliteli ürünlerini yapmaya adamış durumdalar. Son değişiklikler sayesinde hepimiz tüketicilerimizin istediği gibi en iyi oyunları yapmaya odaklanmış durumdayız.

Gelecekte Sierra'da ne görmeyi bekleyebiliriz? Başka değişiklikler de olacak mı?

Sierra olarak çalışanlarımıza yaratıcılığı arttıran rahat ve eğlenceli bir ortam sunuyoruz. Yönetici ekibimiz şu anda hiç olmadığı kadar güçlü ve bulunduğumuz pazarda da sürekli bir büyüme içerisindeyiz. Ayrıca 2000 yılında çıkaracağımız ürünlerde oldukça ses getirecektir. Şu an için herhangi bir değişiklik düşünmüyoruz, ancak değişen pazar koşullarını gözlemlemeye devam ediyoruz. Sierra'nın oyun pazarındaki liderliğini sürdürmesi için gerekli olan neyse yapmaya devam edeceğiz.



Sierra Başkanı Dave Grenewetzki



Babylon 5'in iptali duyurulduğunda oyunseverler Sierra'ya karşı bir e-mail kampanyası düzenlediler. Ancak bu birşey değiştirmedi.

www.pcgamer.com
kenan9593

Civilization: Call to Power II yolda

Activision şirketi yaptığı açıklamada *Civilization: Call to Power II* üzerinde çalıştıklarını açıkladı. Geçen yıl uzun uğraşlar sonunda ortaya çıkarılan *Call to Power* hayal kırıklığı yaratmıştı. Bunun en büyük sebebi ise oyunun arayüzünün oynanışı büyük ölçüde zorlaştırmasıydı. Activision yetkilisi Parker Davis yaptığı açıklamada bütün eleştirileri dikkatle incelediklerini belirterek, yeni strateji ve hedeflerini buna göre planladıklarını ifade etti.

Activision, *Call to Power II* için eskisine göre basitleştirilmiş, daha sade bir arayüz planlıyor. Buna ek olarak oyunun genel dengesini ve diplomasi öğesini geliştirmek için de çeşitli çalışmalar yapılıyor. Görünüş o ki *Call to Power II*'de diplomatik öğeler daha ağırlık kazanacak. Buna bağlı olarak da düşman ve dost medeniyetler arasındaki davranış farklarını yapay zeka iyice ortaya çıkaracak.

Milat'tan önce 4000 yılından, günümüzden 300 yıl sonraya kadar 6300 yıllık bir periyodu kapsayacak olan *Call to Power II*'de, turn (dönüş) sayısının da 350'den 500'e çıkarılması planlanıyor.

Yapım çalışmaları sürdürülen oyunun önümüzdeki sonbaharda piyasaya sürülmesi planlanıyor.



Call to Power'dan bir şehir görüntüsü.

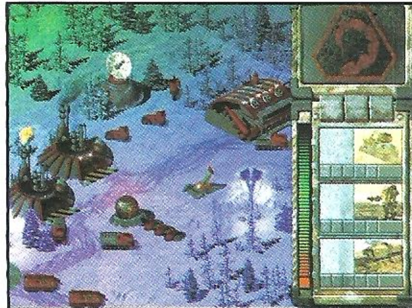
Westwood'dan Firestorm için multiplayer platform

Westwood Studios geçtiğimiz günlerde *Command & Conquer: Tiberian Sun Firestorm* için hazırlanan World Domination'u (multiplayer oyun platformu) duyurdu.

Command & Conquer fanatikleri World Domination'da Global Defense Initiative veya Brotherhood of Nod'un bir üyesi olarak takımlarının dünyayı ele geçirmesi için mücadele verecekler. Herhangi bir kullanıcı World Domination'a bağlandığında, diğer kullanıcıları bir ülke üzerinde savaşırken buluyor. Daha sonra taraflardan birine geçtiğinde ise karşısına rastgele seçilmiş bir haritada bir başka oyuncu rakip olarak çıkıyor. Belli bir süre zarfında en çok zafer kazanan taraf o bölgenin kontrolünü eline geçiriyor. Daha sonra mücadele komşu haritada ya da ülkede devam ediyor. Taraflardan biri bütün toprakları ele geçirince oyun sıfırlanıyor.

Westwood'dan Aaron Cohen'in açıklamasına göre World Domination için 4 adet server hazırlanmış durumda. Bunların her biri Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere, Avrupa ve Pasifik bölgesi için ayrı olarak kurulmuş.

World Domination Firestorm'un piyasaya çıkmasından kısa süre sonra Mart ayı içinde kullanıma sunulacak. İnsanların mücadele hırsını ve hangi tarafın kontrolü ele geçireceğini izlemek oldukça ilgi çekici olacak.



Tiberian Sun'daki mücadele *Firestorm*'la Internet'e taşınıyor.

PC Gamer Kara Listesi

Piyasadaki Beta Oyunlar

Kara listemiz piyasada beta versiyonu bulunan oyunları sizlere duyurmaya devam ediyor. Bütün kopya oyunların beta olduğunu söyleyemeyiz ancak bunların birçoğunun beta olduğu bir gerçek. Betaların anlaşılması için o oyunu belli bir yere kadar oynamak gerekliliği işin belki de en acı yanı. Uzun uğraşlar vererek gelinen noktada takılıp kalmak ve elindeki CD'nin beta olduğunu anlamak bir oyuncu için en büyük kabuslardan biridir. Beta oyunlarla mücadelemizde bize yardımcı olmak istiyorsanız bu konuda yardımlarınızı her zaman bekliyoruz. Bunun için beta olduğunu düşündüğünüz oyunlar konusunda bizi bilgilendirin, bizde bütün okurlarımızı bu sayfalardan uyaralım.

Age Of Empires II	Microsoft
Chessmaster 7000	Mindscape
Codename Eagle	Talonsoft
Corsairs	Ubisoft
Creatures3	Mindscape
Darkstone	GOD
Delta Force2	Novalogic
Drakan	Psygnosis
Fifa 2000	EA Sports
F-18 Super Hornet	Titus
Final Fantasy VIII	EA
Freespace2	Interplay
Gulf War	3DO
Half Life: Opposing Force	Sierra
Hazard	Virgin
Heroes of Might & Magic III	3DO
Heroes of Might & Magic III Armageddon's Blade	3DO
Homeworld	Sierra
Jane's USAF	Jane's
Legacy of Kain	Eidos
Midtown Madness	Microsoft
Mig Alley	Empire
Might & Magic VII	3DO
Need for Speed 4: High Stakes	EA
NERF: Arena Blast	Hasbro
Omikron	Quantic Dream
Outcast	Infogrames
Panzer General 3D	Mindscape
Prince of Persia	Redorb
Quake III	id
Rage of Mages	Monolith
Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm
Rayman Forever	Ubisoft
Rent A Hero	Neo
Revenant	Eidos
Settlers 3	Bluebyte
Seven Kingdoms 2	Enlight
Shadow Company	Ubisoft
SimCity 3000	Maxis
Tekken 3 (Bleem ile versiyonu virüslü)	Namko
The Sims	Maxis
Tzar: Burden of the Crown	Talonsoft
Ultima Ascension IX	Origin
Unreal Tournament	GT

kenan9593

Brezilya'dan Duke Nukem 3D'ye Yasak

Brezilya Adalet Bakanlığı altı adet PC oyununun satışını yasakladı

Bir bakanlık sözcüsünden alınan bilgiye göre Brezilya'da polis, bilgisayar dükkanlarında satılmakta olan *Doom, Mortal Kombat, Requiem, Blood, Postal ve Duke Nukem 3D* oyunlarını toplamak için emir aldı. Sebep ise Brezilya Adalet Bakanlığı'nın bu oyunların aşırı şiddet içerdiğini düşünmesi. Bu karara uymayan satıcılara günlük 11.000$ ceza verilecek.

Oyun endüstrisi üzerindeki bu Gestapo benzeri uygulamanın bir sebebi var tabii ki. Kasım ayında 24 yaşında ve Mateus da Costa Meira adında bir bilgisayar tutkunu 3 kişiyi öldürmüş ve 8 kişiyi de yaralamıştı. Polis açıklamasına göre Meira *Duke Nukem 3D* oyunundan bir sahneyi canlandırmaya çalışmış. Meira'nın yaptıkları bir oyundan çok kanında bulunan uyuşturucuya ve daha önce yaşadığı psikolojik problemlere bağlansaydı daha mantıklı olurdu herhalde. Bir bilgisayar oyununun insanları bu şekilde etkileyebileceğini düşünmüyoruz.

PC GAMER *TAVSİYE EDİYOR*

Yakın zamanda çıkan oyunlardan seçtiklerimiz

UNREAL TOURNAMENT

90%

Quake III Arena **hayranları biraz kızabilir ancak** ***Unreal Tournament*** **gerçekten çok iyi. Etkileyici görselliği, zorlu bot'ları, insanı hayran bırakan müthiş mod' ları ve farklı silahlarıyla insana mükemmel bir oyun deneyimi yaşatıyor. Ne yaparsanız yapın Overlord haritasında savaşmayı unutmayın.**

SWAT 3

88%

Sierra ***SWAT*** **serisiyle** ***Rogue Spear'ı*** **tahtından indirmek için önemli bir atak yaptı. Detaylı grafikler, etkileyici yapay zeka ve gerçekçi fiziksel tasarımlar** ***SWAT 3'ü*** **aksiyon fanatikleri için olmazsa olmaz yaparken, en iyi takım savaş ve taktik simülasyonları arasında da yerini almasını sağlıyor.**

AGE OF WONDERS

91%

Epic MegaGames tarafından yapılan ***Age of Wonders*** **zorlu sıraya dayalı stratejilerden hoşlananlar için oldukça tatmin edici. Oyunun hikayesi oldukça derinlikli kurulmuş. Böylece oyanışın zengin bir çeşitliliğe sahip olması sağlanmış. Sıraya dayalı oyunlarda günümüz şartlarında daha iyisinin yapılamaz.**

NBA LIVE 2000

90%

EA Sports'un daha ne kadar kendini aşacak oyunlar yapmaya devam edeceğini bilemiyoruz. ***NBA Live 2000*** **bir spor oyununun nasıl bir gelişim göstermesi gerektiğinin en güzel örneklerinden biri. Bu yılki versiyon oyun severlere daha iyi bir oynanış sunarken grafikler ve yapay zeka oldukça geliştirilmiş.**

THIEF II: THE METAL AGE

BEKLEMEK İŞİN EN ZOR YANI

Sabır taşınızı çatlatacak kadar beklediğiniz oyunlar...

Bu ay listemizde Thief II: The Metal Age'in üstünlüğü devam ediyor. Thief sevenler oyunun ikincisi için de şimdiden bütçelerini hazırlıyorlar. İkinci sıraya ise büyük bir rekabetin sonucunda Warcraft III yerleşmiş durumda. Diablo II ise her ne kadar üçüncü sırada yer alsa da oldukça merak edilen bir oyun olma özelliğini koruyor.

Listemiz piyasaya çıktığında yüksek talep görecek oyunlar hakkında bilgi verirken, aynı zamanda geleceğe yönelik seçim yapma konusunda size yardımcı olma özelliği de taşıyor. Siz de sabırsızlıkla beklediğiniz bir oyunu bize ileterek listede üst sıralara yerleşmesini sağlayabilirsiniz. Bunun için yapmanız gereken tek şey mektup@pcgamer.com.tr e-mail adresine ya da Büyükdere Cad. Hür Han 15/A 80620 Şişli İstanbul posta adresine mektup göndermek. Yazacağınız mektupta "Beklemek İşin En Zor Yanı" başlığını kullanmanızı ve ev adresinizi belirtmenizi de rica ediyoruz. Ayrıca ilk sırada yer alan oyuna oy verenler arasında yapacağımız çekilişte bir okuyucumuz bizden sürpriz bir ödül kazanacak. Bu ayın talihlisi ise Gökhan Okatan.

1. *Thief II: The Metal Age* 20%
2. *WarCraft III* 17%
3. *Diablo II* 15%
4. *Team Fortress 2* 9%
5. *Duke Nukem Forever* 6%
6. *Baldur's Gate 2* 5%
7. *Soldier of Fortune* 4%
8. *Command & Conquer: Renegade* 3%
9. *Imperium Galactica II* 2%
10. *Vampire: The Masquerade* 2%

»PCG HABER HATTI»

» ***Grim Fandango*** **ve** ***Full Throtle*** **gibi oyunların yaratıcısı olarak kabul edilen Tim Schafer LucasArts Entertainment'tan ayrıldı. Uzun süreden beri yeni bir çalışmasını görmediğimiz Tim Schafer ile yollarını dostça ayırdıklarını açıklayan LucasArts yetkilileri kendisiyle ilişkilerinin devam edeceğini belirtti.**

» **Id Software'in en beğenilen oyunlarından** ***Quake III Arena*** **raflarda yerini aldığı ilk üç gün içinde 50000 adet satma başarısını gösterdi.** ***Unreal Tournament*** **ile büyük bir rekabet içerisinde olan** ***Quake III'ün*** **satışları bu ivmeyle devam ederse oyun en çok satan oyun olma başarısını gösterebilir.**

» **Neil Manke'nin şaheseri** ***They Hunger'ı*** **temel alarak yapılmış deathmatch haritaları Internet'te. Oyunseverler bu haritaları www.dailyradar.com adresinden download edebilecekler. Bu arada** ***They Hunger'ı PC Gamer'ın*** **Mart CD'sinde bulabilirsiniz.**

» Parti (birden çok karakterin bir grup oluşturması) bazlı bir RPG olan *Third World*, Redline Games tarafından yine iptal edildi. İlk iptal daha önce Activision'dan gelmişti. Bu sefer Redline Games iptali mali sorunlara bağladı. Ancak şirkete bir nakit akışı olduğu takdirde oyunu tekrar gündeme alma ihtimali de söz konusu.

kenan9593

sk8 wear
sk8 wear

Street fashion
Street fashion

Crazy

www.crazystrwear.com

club wear
club wear

foot wear
foot wear

İstiklal cad. Beyoğlu Sineması Pasajı No: 140/87 80070 Beyoğlu İstanbul
Info : (0212) 29 29 751
e-mail : ergteks@hotmail.com

kenan9593

Sid Meier Jurassic Çağda

Sid Meier'ın yeni, büyük gözdeleri; Dinazorlar!

Herhangi bir usta oyuncuya bu piyasada duyduğu ve etkilendiği ilk oyun tasarımcısı kimdir diye sorulsa, cevabı kuşkusuz Sid Meier olacaktır. Sid Meier hiç şüphesiz oyun piyasasındaki en üretken ve saygı duyulan kişilerden biri. Ne zaman üzerinde çalıştığı bir oyundan bahsedecek olsa, birçok kişi ufak bir kelime dahi kaçırmamak için kendisini can kulağıyla dinliyor.

Alpha Centauri'de geleceğe yolculuk eden Meier ve ekibi, Firaxis şirketiyle birlikte çalışarak yeni bir projeye daha imza atıyor. *Sweep of Time Trilogy*'nin (üçleme) bir parçası olacak *Sid Meier's Dinosaurs* hakkında şu anda bilinen fazla birşey yok. Bildiklerimiz oyunun bir real-time strateji olacağı ve Meier'in yapım aşamasında oyunla bire bir ilgilendiği. Halbuki Meier'in adı geçen bazı oyunlar kendisinin direk yönetimi olmadan gerçekleşmişti. Oyun hakkında daha ayrıntılı bilgiyi *www.firaxis.com /dinosaurs* adresinde elde etmek mümkün.

Sid Meier'in gösterdiği uğraşa bakılırsa, bu yılın ilerleyen zamanlarında oyun rafları doldurduğunda birçok kişinin başını döndürecek. Böylece Sid Meier'in *Sweep of Time* üçlemesi dinazorlar çağında başlamış olacak. Daha sonra *Civilization III* ile bir medeniyet kuracak olan oyuncular, *Alpha Centauri* ile geleceğin dünyasında bir savaşa girişecekler.

Birisi dinazorlar hakkında oyun yapacaksa bu Sid Meier olmalıydı, öyle de oldu.

Amen Artık Yok

Cavedog, bütün dikkatini Total Annihilation'a veriyor

Cavedog Entertainment'tan gelen haberler şirketin ürün geliştirme programında değişiklikler yaptığını gösteriyor. Peki bunun anlamı nedir? Bu Amen'in sonu anlamına geliyor. Umut vadeden first-person shooter olan Amen'in üzerinde iki yıldır çalışılıyordu. Bu operasyonda asıl amaç şirket'in kayıp ve zararlarını minimuma indirmek. Ayrıca *Total Annihilation* serisine iyi bir konsantrasyon sağlamak diğer önemli hedef.

The Iron Plague, şirketin yakında piyasaya çıkacak oyunu. Daha sonra ise sırada *Total Annihilation: Kingdoms* için bir ek görev paketi var. Cavedog'un online oyun sitesi Boneyards ise şirketin ağırlık vereceği bir diğer konu. Uzun vadede ise *Total Annihilation 2*'nin çalışmaları sürdürülüyor.

Total Annihilation'ı bir yana, bizim asıl merak ettiğimiz şirketin diğer oyunları. Ron Gilbert tarafından hazırlanan bir real-time roleplaying/strategy olan *Good and Evil*'ın çıkış tarihi henüz belli değil. Anlaşılan Cavedog'dan *Total Annihilation* haricinde yeni bir oyun görmemiz biraz daha zaman alacak.

Amen çok güzel gözüküyordu, ancak bu Cavedog'un onu iptal etmesine engel olamadı.

BUGÜNÜN EN POPÜLER OYUNLARI

EN ÇOK OYNANAN OYUNLAR...

NO.	OYUN	YAYINCI	PCG RATING
1.	*Half Life: Opposing Force*	Sierra	%94
2.	*Quake III Arena*	id	%84
3.	*Age of Empires II: The Age of Kings*	Microsoft	%94
4.	*Unreal Tournament*	GT Interactive	%90
5.	*Swat 3*	Sierra	%88
6.	*The Sims*	Maxis	-
7.	*Fifa 2000*	EA Sports	%90
8.	*NBA 2000*	EA Sports	%90
9.	*The Wheel of Time*	GT Interactive	%90
10.	*Homeworld*	Sierra	%93

›› PCG HABER HATTI ››››››››››››››››››››

›› Borsacılar da sonunda kabiliyetlerini sınayabilecekleri bir oyuna kavuştular. *Wall Street Trader* ismiyle yayınlanan borsa simülatörü ilk olarak Fransa'da piyasaya çıktı ve oldukça da başarılı oldu. Bu oyun sayesinde oyuncular iş hayatının karanlık tarafına doğru derin bir dalışa geçecekler gibi gözüküyor.

›› İngiliz Parlamentosu bilgisayar oyunlarından alınan vergiyi artırmayı düşünüyor. Planlandığına göre buradan gelecek para eğitim harcamaları için kullanılacak. Ama bu çok saçma. Bilgisayar oyunları oldukça eğitici zaten. Neyiniz var sizin?

›› Acclaim Entertainment'tan yapılan açıklamaya göre *Turok 3: Shadow of Oblivion* şirketin Austin Stüdyoları'nda hazırlanmaya devam ediyor. Single-player görevlere ek olarak *Turok 3*'e bazı multiplayer görevlerde eklenmiş durumda. Oyunun bu yaz sonunda piyasaya çıkması planlanıyor.

›› Novalogic'ten yapılan açıklamaya göre Amerikan Sahil Güvenlik Teşkilatı *Delta Force 2*'yi eğitim amacıyla kullanacak. Geçtiğimiz yılın sonlarına piyasaya çıkan oyun Amerikan Anti-Terörist Timi baz alınarak geliştirilmişti. Oyun grafik olarak ise VoxelSpace 32 motorunu kullanıyor.

www.pcgamer.com

kenan9593

Blazkowicz (B.J.) şatoya geri dönüyor!

Wolfenstein 3D deyince birçoğumuz eski günlerimizi hatırlayıp şöyle bir iç geçiririz herhalde. Id Software'in yıllar önce geliştirdiği ve first-person shooter tarzını başlatan oyun olan *Wolfenstein 3D* yakında tekrar karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Id Software'ın denetiminde Activision tarafından yayınlanacak olan oyunun adı *Return to Castle Wolfenstein* olacak. *Return to Castle Wolfenstein*'da karakter yine William J. ("B.J") Blazkowicz olurken, yeni oyunda *Wolfenstein 3D*'nin esprili tarzı sürdürülmeye çalışılacak. Oyunu geliştirecek olan Gray Matter Interactive Studios yetkilileri grafik olarak *Quake III* Arena motorunu kullanacaklarını belirtiyorlar. Activision yetkilisi Mitch Lasky ise bu kadar çok sevilen ve dönüm noktası olmuş bir oyunu günümüzün teknolojisiyle birleştirip insanlara sunacak olmanın çok heyecan verici birşey olduğunu söylerken, daha çok single-player üzerinde duracaklarını belirtiyor. *Return to Castle Wolfenstein*'ın orijinal oyunla benzerliği Nazi'ler ve şatolar olacak. Lasky oyunun belli bir bölümünün tamamlandığını belirtirken, bundan sonra ayrıntılara girdikleri için çalışmaların daha ne kadar süreceğini söyleyemiyor. Daha önce *Heretic*'te id'nin grafik motorunu kullanan Activision, bu oyunda da şirketle sıkı bir işbirliğine girdi. Tabii bunun en önemli sebebi *Wolfenstein*'ı geliştirenin id olması.

Bu arada oyunun Almanya'da çıkıp çıkmayacağı merak konusu. Yayımcı şirketler Almanya için alternatif bir versiyon yapabileceklerini ifade ediyorlar.



Wolfenstein 3D oyun dünyasında bir ilk oldu.

PCG OYUN TAKVİMİ

Sevdiğiniz oyunların çıkış tarihlerini buradan öğrenin

Önümüzdeki günler oyuncular için oldukça heyecanlı geçeceğe benziyor. Listemizdeki oyunlara bir göz attığınızda ne demek istediğimizi daha iyi anlayacaksınız. Birçok müthiş oyun ya yeni piyasaya çıktı ya da çok yakında vitrinleri süsleyecekler. Bunlardan biri The Sims!...bir diğeri çok yakında kavuşacağımız Thief II: The Metal Age...ayrıca Soldier of Fortune... Hepimizin bildiği gibi hayatta hiçbirşeyden emin olamazsınız. Bu sebepe listemizdeki çıkış tarihlerine kesin gözüyle bakmayın. Yine de bir dergide bulabileceğiniz en doğru liste aşağıda duruyor. Ancak son değişiklikleri merak ediyorsanız www.gonegold.com adresine gidip favori oyununuz hakkında bilgi alabilirsiniz.

OYUN	YAYINCI	TARİH	
Wings of Destiny	Psygnosis	02/02/00	Ayağın toprağa basacak
Formula One '99	Psygnosis	02/02/00	Kalkışa hazırlan
Metal Fatigue	Psygnosis	04/02/00	Tükendim ama bitirdim
Kiss Psycho Circus	G.O.D.	04/02/00	Sonra
The Sims	Maxis	04/02/00	Gerçekten burada
Blaze and Blade	South Peak	08/02/00	Elbette
Brunswick Pro Pool 3D 2	Head Games	10/02/00	Konsantre olmalısın
Risk II	Hasbro	16/02/00	Katılıyoruz
Nox	Westwood	16/02/00	Sağlamda
Messiah	Interplay	17/02/00	Kutsal
Tiger Woods 2000	EA Sports	17/02/00	Top delikte
Daikatana	Eidos	18/02/00	Devam et
Rent a Hero	South Peak	22/02/00	Kesin
Superbike 2000	EA	22/02/00	Işıklar yeşil görünüyor
Tzar: Burden of the Crown	Talonsoft	25/02/00	Mücadele için hazırlan
Codename Eagle	Talonsoft	25/02/00	Kesin atış
Jeremy McGrath Supercross 2K	Acclaim	28/02/00	Vitesi at
Le Mans 24 Hour	Infogrames	29/02/00	Damalı bayrak
IHRA Drag Racing	Bethesda	02/03/00	Yeşil ışık
Imperium Galactica II	GT Interactive	02/03/00	Roketi fırlat
Test Drive Cycles	Infogrames	02/03/00	Başla
Shadow Watch	Red Storm	02/03/00	Değerli

OYUN	YAYINCI	TARİH	
Dawn of War	South Peak	07/03/00	Savaş başlıyor
Die Hard Trilogy 2	Fox	07/03/00	Hmm...belki
C&C Firestorm	Westwood	08/03/00	Onlar söyledi
F-18 Super Hornet	Titus	14/03/00	Akıllı olmalısın
Star Trek Armada	Activision	14/03/00	Böyle yap
Soldier of Fortune	Activision	15/03/00	Dikkatini topla
Alpha Centauri Planetary Pack	EA	15/03/00	İyi gözüküyor
Wild Metal Country	Rockstar	16/03/00	Ona iki hafta ver
Ultima Online: Renaissance	Origin	16/03/00	Daha fazla zaman
Thief II: The Metal Age	Eidos	17/03/00	Gizlice gir
Wall Street Tycoon	UbiSoft	18/03/00	Al! Sat! Al!
Business Tycoon	UbiSoft	18/03/00	Katılıyoruz
Majesty	Cyberlore	21/03/00	Tabii ki!
Need For Speed 5	EA	22/03/00	Zamanında
Nascar 2000	EA	22/03/00	Uyarı bayrağı
B-17 Flying Fortress	MicroProse	23/03/00	Mümkün
Tachyon	NovaLogic	23/03/00	Gelecek ay
Shogun: Total War	EA	24/03/00	Güzel olmalı, fakat
Formula One Championship	EA	24/03/00	Evet
Vampire	Activision	29/03/00	Sarımsakları hazırlayın
Dukes of Hazzard	South Peak	30/03/00	Nisan

Touring Car Challenge 2'yi gerçekleştiren Codemasters, Mike Tyson'la anlaşmaya vardı. Merkezi İngiltere'de bulunan şirket önümüzdeki mayıs ayında *Mike Tyson Boxing* adında yeni bir oyunu piyasaya çıkaracak. Anlaşma Codemasters'a eski şampiyonun ismini ve resimlerini kullanma hakkı veriyor.

Sierra'nın *Team Fortress 2*'sini sabırsızlıkla bekleyenler için üzücü bir haberimiz var. Aldığımız duyumlara göre oyunun piyasaya çıkışı bir kere daha ertelendi. Bir değişiklik olmadığı takdirde içinde bulunduğumuz yılın ikinci yarısına kadar beklemek zorundayız. Unutmayın ki sabır önemli bir erdemdir.

Disney'in ilgi gören ve bir TV yarışması baz alınarak yaptığı oyunu *Who Wants To Be A Millionare?* oldukça yüksek satış rakamlarına ulaştı. Oyun dört hafta içinde 1 milyondan fazla satarken şu anda bütün Kuzey Amerika'da satışta bulunuyor. Görünüyor ki sanal bile olsa herkes milyoner olmak istiyor.

Working Designs'ın bir konsol RPG'si olan *Lunar Silver Star Story*'nin PC versiyonu yakında piyasada olacak. Başlangıçta bir Sega CD oyunu olan *Lunar*, önümüzdeki yaz bir PC oyunu olarak raflardaki yerini alacak. Ayrıca oyunun Saturn ve Playstation versiyonları da yakın zamanda hazırlanacak.

kenan9593

EnterNET oyun piyasasında

Sofya'da1994 yılında kurulan ve 01.01.1999 tarihinden itibaren ülkemizde CD çoğaltma, multimedya geliştirme ve web sayfası tasarımı konularında hizmet veren EnterNET firması, İş Simülasyonlarıyla oyun dünyasına adım attı. Ülkemizde daha önce ismi duyulmamış Fransız Monte Christo Multimedia Firması'nın (*www.montecristo-multi.com*) ürünlerini getiren şirket, çeşitli bilgisayar programlarının yanında üç oyunla kendini gösteriyor.

Start-up adlı oyunun 2000 versiyonu, yüksek teknoloji ürünlerini geleneksel ve online satış yapabileceğiniz bir dünyaya taşıyan ve yanlızca güçlünün kurtulabileceği acımasız iş hayatını konu ediniyor. *Wall Street Trader 2000* ise hisse senetlerinin el değiştirdiği ve stratejinin büyük önem taşıdığı borsada geçen bir borsa simülasyonu. Bu iki oyun dışında adventure severleri sevindirecek bir haberimiz de var; Multimedia Art tarafından geliştirilen *Nowhere Land* isimli oyun fantastik bir konuyu ele alıyor. Özellikle adventure oyunlarına aşina tecrübeli oyuncular yanında, yeni başlayacak olan oyunculara da yönelik sade bir sisteme sahip bu iki CD lik oyun, ilk adım için ideal. Daha ayrıntılı bilgi için *www.enternetgroup.com.* Tel: 0 212 259 86 17



PCG OYUN TAKVİMİ-TÜRKİYE

Bu aydan itibaren ülkemize oyun getiren şirketlerin verdiği bilgiler doğrultusunda hazırladığımız oyun takvimiyle karşınızdayız. Amacımız yurtdışında çıkan ya da çıkacak oyunların ülkemize ne zaman getirileceğini en güvenilir kaynaklardan bildirmek.

PİYASADA

OYUN	YAYINCI
Action Man	Hasbro
Age of Empires II	Microsoft
Baseball 2000	Microsoft
Basketball 2000	Microsoft
Civilization II "Test of Time"	Hasbro
Close Combat	Microsoft
Combat Flight Simulator 2000	Microsoft
Driver	Ersan
Fifa 2000	Aral
Flight Simulator 2000	Microsoft
Furby	Hasbro
GP 500	Hasbro
Legacy of Kain: Soul Reaver	Ersan
Le Mans 24 Hours	Ersan
Links Extreme	Microsoft
Links LS 2000	Microsoft
Mech Warrior 3	Hasbro
Midtown Madness	Microsoft
Mission: Impossible	Ersan
NBA Live 2000	Aral
Nowhere Land	EnterNet
Nox	Aral
Pong	Hasbro
Rollercoaster Tycoon	Hasbro
Shadow Company	Odyssey
Shadow Man	Ersan
Soccer 2000	Microsoft
Start-up 99	EnterNet
Star Wars	Ersan
Prem. League Football Manager 2000	Aral
Tarzan	Ersan
The Next Tetris	Hasbro
The Sims	Aral
Tom Raider: The Last Revelation	Ersan
Tonic Trouble	Odyssey
Wall Street Trader 99	EnterNet

MART 2000

OYUN	YAYINCI
Beetle Crazy Cup	Ersan
Bugs Bunny Lost In Time	Ersan
Croc 2	Aral
F1 2000	Aral
Football World Manager	Odyssey
Indiana Jones: The Infernal Machine	Ersan
Need For Speed 5 Porsche Unleashed	Aral
Smurfs	Ersan
South Park Rally	Ersan
Superbikes 2000	Aral
Theocracy	Odyssey
Toy Story 2	Ersan
Ultima: Ascension	Aral

NİSAN 2000

OYUN	YAYINCI
Allegiance	Microsoft

MAYIS 2000

OYUN	YAYINCI
Die Hard Trilogy 2	Aral
Euro 2000	Aral
F1 Manager	Aral
MotoCross Madness 2	Microsoft
Shogun	Aral
Starlancer	Microsoft
Ultima Online: Renaissance	Aral

AYRINTILI BİLGİ İÇİN

Aral	0212 659 26 73
EnterNet	0212 259 86 17
Ersan	0212 290 24 90
Hasbro	0212 217 12 85
Microsoft	0212 258 59 98
Odyssey	0212 219 19 40

PC GAMER OYUN LİSTESİ

Bu ay ofisimizde kim ne oynuyor?

Ofiste bu ay, aramızda yaptığımız Quake III deathmatch'lerinin azaldığını gördük. Bunun yerine bazılarımız dünyaya Quake III arenaları aracılığıyla Türk'ün gücünü gösterme işine giriştiler. Ayrıca Rogue Spear'le yakın geçmişe yapılan yolculuklardan sonra ilk göz ağrımız DXBall bizi uzun yıllar öncesine götürdü.



BURAK Bu ay her zamanki gibi bol bol Ultima Online oynadım. Bunun yanında Half Life serisini ve Planescape:Torment'ı bitirdim. Hepside beni müthiş eğlendirdi.



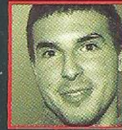
GÜVEN Faust ve Atlantis II'ye tam gaz devam! Cyro Interactive adventure türünü yaşatmak için elinden geleni yapıyor. Birazcık da artık kabak tadı veren Gabriel Knight 3'e göz attım.



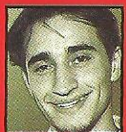
AHMET Wheel of Time'dan sıkılmaya başladığımı anlayınca Unreal Tournament'a bir geçiş yaptım ve Quake III Arena'yla Unreal Tournament arasında bir kıyaslama yapmanın ne kadar zor olduğunu gördüm.



MURAT Sanırım artık hepiniz benim Lara Croft'a karşı olan hislerimi biliyorsunuz. Bu ay da onu yalnız bırakmaya gönlüm elvermedi ve Tomb Raider serisinin eski oyunlarına bir dönüş yaptım.



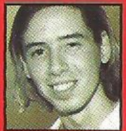
CÜNEYT Bu ay Urban Chaos ile oldukça zaman geçirdim. Genel olarak güzel görünen bir oyun, ama oyunun ortasında kaydedememek ve doğru dürüst bir istatistik sisteminin bulunmaması midemi bulandırdı.



MUSTAFA Unreal ve Quake III şu günlerdeki tek alternatiflerimiz ve bende bunları oynuyorum. Yine de yüreğimin bir kenarında sağlam bir real-time stratejinin eksikliği var. Gel WarCraft III gel!



ÜMİT X- Beyond the Frontier, Pharaoh, Wall Street Trader 2000, Age of Wonders ve hala sıkılmadığım Close Combat IV... Tüm bunlar yetmezmiş gibi birde The Sims'e bulaştım. Özetle bu ay "biraz" meşgul geçti.



MEHMET Ultima Online'a ilk adımlarımı atmadan önce son bir Baldur's Gate turu attım ve sonrada kendimi online dünyanın kollarına bıraktım. Tabii, The Sims'deki sevimli karakterime de zaman ayırmayı ihmal etmedim.



CEM Bu ay, eski güzel Amiga günlerime geri döndüm. Bunu sağlayansa Total Soccer 2000 oldu. Ama arada bir de olsa, NBA Live! 2000'de dergimizin editörlerine ders vermeyi de ihmal etmedim.



MERT Tabi ki Quake III Arena! Ama gelin görün ki koskoca PC Gamer editörleri arasında Ahmet'ten başka ciddi rakibim yok! Yani yine bu ay bol bol editör parçaladım.

kenan9593

Yaşam zamanla yarışıyorsa!



Zamanın önünde bir hizmet...



Alarm Tel: 0212 505 72 72



kenan9593

Top 50

Listemizde gene büyük bir hareket gözleniyor. Dokuz yeni oyunun girmesi sıralamada bir çok oyunun düşmesine sebep olurken özellikle *Thief Gold* ve *Leisure Suit Larry 7: Love for Sail* inanılmaz bir hızla yukarılara doğru ilerlemeye devam ediyor. Hesaplamamızın nasıl olduğuna dair geçen ay yaptığımız açıklamaya karşın gelen mailler için ek bir açıklamaya gerek duyduk. Büyük listede bir oyun inişte gösterilirken ufak listede (örneğin bu ay *Dungeon Keeper II*'de olduğu gibi) çıkışta olabilir. Çünkü ufak liste o tür oyunlar arasında yapılan kıyaslamayı gösterirken büyük liste genel bir sıralamayı gösteriyor. İşte oylarınız için adresimiz: *mektup@pcgamer.com.tr*

Aksiyon Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	–	Half Life: Opposing Force (Sierra)	48	94
2.	●	Quake III: Arena (id)	46	80
3.	▲	Unreal: Tournament (GT Interactive)	46	92
4.	▼	Half Life (Sierra)	45	97
5.	–	Tomb Raider: The Last Revelation (Eidos)	41	70
6.	▲	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	35	85
7.	▼	Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)	34	90
8.	▲	Thief Gold (Eidos)	34	-

Adventure Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	▲	Gabriel Knight 3 (Sierra)	28	80
2.	●	Omikron (Eidos)	26	74
3.	●	Leisure Suit Larry 7 (Sierra)	24	84
4.	▼	Outcast (Infrogames)	21	90
5.	▼	Sanitarium (ASC Games)	19	89
6.	▼	Broken Sword (Virgin)	10	82
7.	–	Faust (Cyro)	8	75
8.	▼	Curse of the Monkey Is. (Lucas Arts)	4	95

FRP Oyunları



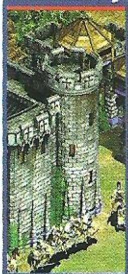
Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	–	Planescape: Torment (Interplay)	37	93
2.	▼	Silver (Infrogames)	29	81
3.	▼	Revenant (Eidos)	25	71
4.	▼	Fallout 2 (Interplay)	24	89
5.	▼	Diablo (Blizzard)	22	90
6.	▼	Baldur's Gate (Interplay)	17	94
7.	▼	Might and Magic VII (3DO)	13	63
8.	●	Might and Magic VI (3DO)	8	90

Spor / Yarış Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Fifa 2000 (EA Sports)	45	90
2.	▲	NBA Live 2000 (EA Sports)	44	76
3.	▼	Driver (GT Interactive)	38	78
4.	▼	NFS IV (Electronic Arts)	35	78
5.	●	Midtown Madness (Microsoft)	32	90
6.	▼	Fifa 99 (EA Sports)	32	-
7.	▼	Re-volt (Acclaim)	29	88
8.	▼	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	22	91

Strateji Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Age Of Empires II (Microsoft)	47	94
2.	●	C&C: Tiberian Sun (Westwood)	32	73
3.	▲	Homeworld (Sierra)	29	93
4.	▲	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	28	89
5.	–	Close Combat IV: Battle of Bulge (SSI)	26	84
6.	▼	Worms Armageddon (Microprose)	25	90
7.	–	Pharaoh (Sierra)	24	79
8.	▲	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	22	89

Simülasyon Oyunları

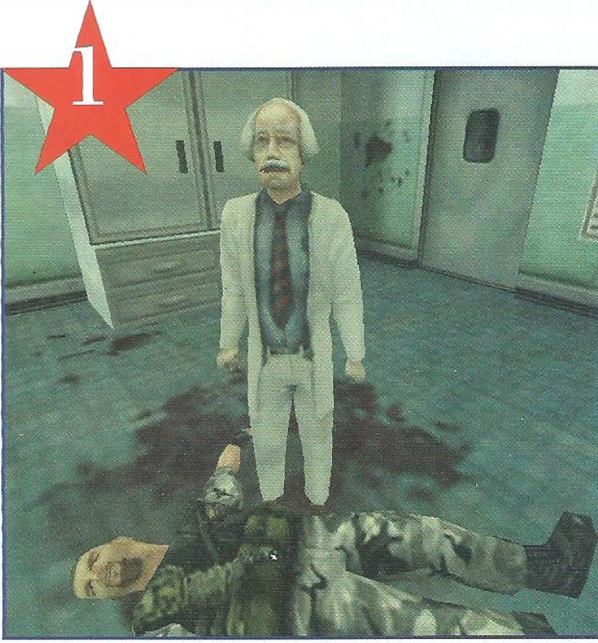


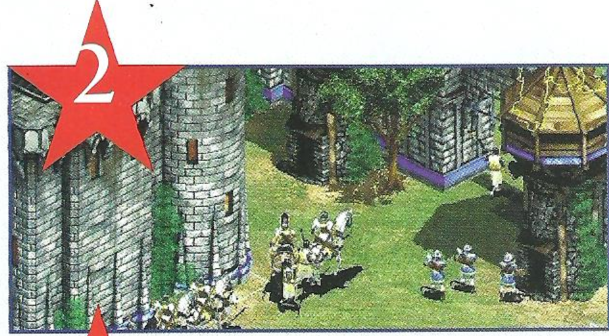
Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	–	Jane's F/A-18 (Jane's)	38	93
2.	▼	Descent III (Interplay)	32	93
3.	▼	Freespace II (Interplay)	28	93
4.	▼	Jane's USAF (Jane's)	25	85
5.	▼	Fleet Command (Jane's)	19	89
6.	●	Falcon 4.0 (Microprose)	9	95
7.	▼	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	7	72
8.	–	Apache Havoc (Empire)	5	79

▲: Yükseldi; ▼: Düştü; ●: Değişmedi; "–": Yeni Girdi

www.pcgamer.com

kenan9593







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1	–	Half Life: Opposing Force (Sierra)	AK	48	94
2	▲	Age Of Empires II (Microsoft)	ST	47	94
3	▲	Quake III: Arena (id)	AK	47	80
4	▲	Unreal: Tournament (GT Interactive)	AK	46	92
5	▼	Half Life (Sierra)	AK	45	97
6	▼	Fifa 2000 (EA Sports)	SY	45	90
7	▲	NBA Live 2000 (EA Sports)	SY	44	76
8	–	Tomb Raider: The Last Rev. (Eidos)	AK	41	70
9	▼	Driver (GT Interactive)	SY	39	78
10	–	Jane's F/A-18 (Jane's)	SM	38	93
11	–	Planescape: Torment (Interplay)	FRP	37	93
12	▲	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	AK	35	85
13	▼	NFS IV (Electronic Arts)	SY	35	78
14	▼	Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)	AK	34	90
15	▲	Thief Gold (Eidos)	AK	34	-
16	▼	Descent III (Interplay)	SM	32	93
17	▼	Midtown Madness (Microsoft)	SY	32	90
18	▼	C&C Tiberian Sun (Westwood)	ST	32	73
19	▼	Fifa 99 (EA Sports)	SY	30	-
20	▼	Homeworld (Sierra)	ST	29	93
21	▼	Re-volt (Acclaim)	SY	29	88
22	▼	Silver (Infrogames)	FRP	29	81
23	▼	System Shock 2 (Electronic Arts)	AK	28	95
24	▼	Freespace II (Interplay)	SM	28	93
25	▲	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	ST	28	89

Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
26	–	Gabriel Knight 3 (Sierra)	AD	28	80
27	–	Close Combat IV: Battle of Bulge (SSI)	ST	26	84
28	▼	Omikron (Eidos)	AD	26	74
29	▼	Worms Armageddon (Microprose)	ST	25	90
30	▼	Jane's USAF (Jane's)	SM	25	85
31	▼	Revenant (Eidos)	FRP	25	71
32	▼	Fallout 2 (Interplay)	FRP	24	89
33	▲	Leisure Suit Larry 7 (Sierra)	AD	24	84
34	–	Pharaoh (Sierra)	ST	24	79
35	▼	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	SY	22	91
36	▼	Diablo (Blizzard)	FRP	22	90
37	▼	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	ST	22	89
38	▼	Mechwarrior 3 (Microprose)	AK	22	86
39	▼	Outcast (Infrogames)	AD	21	90
40	▼	Legacy of Kain (Eidos)	AK	21	-
41	–	Swat 3: Close Quarters Battle (Sierra)	AK	20	88
42	▼	Fleet Command (Jane's)	SM	19	89
43	▼	Sanitarium (ASC Games)	AD	19	89
44	▼	C&C Red Alert (Westwood)	ST	18	91
45	▼	Baldur's Gate (Interplay)	FRP	17	94
46	▼	Seven Kingdoms II (Enlight)	ST	15	90
47	▼	Resident Evil 2 (Capcom)	AK	15	79
48	▼	Might and Magic VII (3DO)	FRP	13	63
49	▼	Jagged Allience 2 (Talonsoft)	ST	12	74
50	▼	Broken Sword (Virgin)	AD	10	82

AK: *Aksiyon;* **AD:** *Adventure;* **SY:** *Spor/Yarış;* **ST:** *Strateji;* **SM:** *Simülasyon*

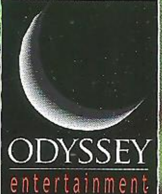
kenan9593

TAM SÜRÜM

TONIC TROUBLE™

Gazete, Dergi
Bayilerinde ve
Bilgisayar Oyunu
Satış Noktalarında

25 DEĞİL!
ORİJİNAL
SADECE
11.99 $
KDV DAHİL
(6.800.000TL)



Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40
Faks: (0212) 219 00 85



©1999 UBI SOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

kenan9593

BU YIL SİZİN İÇİN NASIL GEÇTİ?

Geçtiğimiz yıl içinde PC oyunlarında eski klasiklerin dönüşünü, tanıdık fikirlerin yeniden canlanışını ve bazı yepyeni kavramların ortaya atılışını gördük. Bizce kesinlikle muhteşem bir yıl oldu, tabii bu yılın en iyilerini seçme işi de doğal olarak her zamankinden daha zor bir hale geldi. Ama bu zorluğu memnuniyetle aştık ve işte karşınızda bu senenin en iyileri...

II. GELENEKSEL PC GAMER ÖDÜLLERİ

kenan9593

YILIN OYUNU

SIERRA

HOMEWORLD

Milenyum'un son iki senesinde, real-time strateji konusunda işler son derece kesattı. Daha birkaç sene öncesine kadar çok enerjik ve heyecanlı, yepyeni bir tür olan real-time strateji, çok rahat bir olgunluk dönemine girerek duraklamış görünüyordu. Evet, *StarCraft* ve *Age of Empires II* oldukça etkileyici oyunlardı, ancak sırları RTS kurallarına sıkı sıkıya bağlı kalmalarıydı. Hatta türün öncülüğünü yapan Westwood bile, uzun süre beklenen *Command & Conquer: Tiberian Sun*'da pek bir yenilik getiremeyerek fena halde tökezledi. Artık real-time strateji hiçbir yenilik sunamayacak gibi görünüyordu.

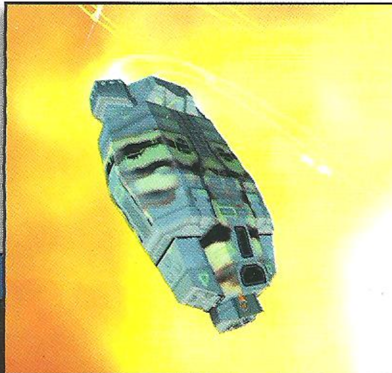
Relic Entertainment'ın bu iddialı uzay destanı, üç boyutlu uzayda geçen filo savaşlarıyla son birkaç senedir düzenlenen çeşitli fuarlarda oyuncuları hayretler içinde bırakıyordu. Ancak birçok kişi de bu kadar dinamik bir sunumun başarılı bir oyun tasarımıyla birleştirilip birleştirilemeyeceği konusunda şüpheliydi. Oyunun son hali piyasaya çıktığında ise bütün bu şüphelerin yersiz olduğu anlaşıldı; sunum ve tasarım çok iyi bir şekilde birleşmekle kalmamış, ayrıca real-time strateji oyunlarının nasıl sunulacağı ve nasıl oynanacağı konusundaki görüşlerimiz de bütünüyle değişmişti.

Efsanevi yurtlarını yeniden bulmak amacıyla uzayda dolaşan bir grup göçmenin öyküsünü anlatan *Homeworld*, oyuncunun bir ana gemi etrafında toplanmış savaş gemileri ve destek birimlerinden oluşan bir filoyu kontrol etmesini ve birbirine bağlı görevler boyunca gelişen hikayeyi açığa çıkarmasını gerektiren bir oyun. Real-time türünün tipik özellikleri görülüyor, ancak bunların sunumu RTS türünü kökten değiştirecek derecede ustaca yapılmış. Gemiler gerçek üç boyutlu uzayda hareket edip savaşıyorlar, ancak üçüncü boyut o kadar rahat bir şekilde modellenmiş ki ipin ucunu hiç kaçırmıyorsunuz. Çok küçültülmüş, hatta çoğu zaman görünmeyen bir arayüz sayesinde komutlar çok basitleşmiş, oyuncular zaman zaman oynadıkları şeyin sadece bir oyun olduğunu unutabilirler bile... İnsan kendisini fena kaptırıyor.

Estetik açıdan ise *Homeworld* görenlerin ağzını açık bırakıyor. Kamera olayların etrafında o kadar sinematik bir havayla dolaşıyor ki, zaman zaman Relic'in özel bir görüntü yönetmeniyle çalıştığını bile düşünebilirsiniz. Ayrıca sakin koro düzenlemelerinden güçlü temalara kadar uzanan harika müzikleri de bu uzay hikayesini kat kat daha inandırıcı ve gerçek hale getiriyor.

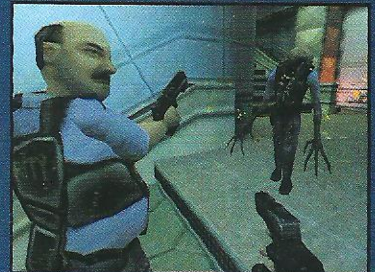
Bütün bunların yanında *Homeworld*, aynı zamanda çok zorlayıcı ve bağımlılık yaratan bir strateji oyunu. Kaynaklar görevden göreve aktarıldığı için oyuncu uzun vadeli stratejiler kurmak durumunda bırakılıyor, amaç sadece bir sonraki savaşı kazanmak değil. *Homeworld* belki de Yılın Oyunu ünvanını şimdiye dek en çok hakeden oyundur. Umuyoruz ki diğer geliştiriciler de Relic'in açtığı bu yoldan ilerler ve yaratıcı icatlarla, tanıdık gibi görünen fikirlerin yepyeni yüzleriyle bizi şaşırtmaya devam ederler.

Diğer adaylarımız ise kendi türlerinde zaten birinci olmuş oyunlar. *System Shock II*, son derece bağımlılık yaratıcı olmasına karşın oynarken insanı neredeyse korkutmasıyla ilginç bir ikilem yaratırken *Half-Life: Opposing Force* da Yılın Oyunu için aday gösterilen ilk genişleme paketi olarak tarihe geçti. Evet, gerçekten de o kadar iyi. Hepsini teker teker tebrik ediyoruz, bunu fazlasıyla hakettiler.



KAZANAN

DİĞER ADAYLAR



Half-Life: Opposing Force



System Shock 2

kenan9593



EN İYİ AKSİYON OYUNU

RED STORM ENTERTAINMENT

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



KAZANAN

Hem *Quake III Arena*'nın hem de *Unreal Tournament*'ın çıkışına sahne olan bir yılda, Yılın Aksiyon Oyunu ödülümüzün grafik kalitesi olarak onlardan birkaç adım geride olan bir oyuna verildiğini görmek birçoğunuzu şaşırtabilir. Ama şimdiki durum biraz farklı; Red Storm Entertainment'ın *Rogue Spear* oyunu birinciliği kesinlikle hakediyor, o kadar...

Niçin mi? Asıl nedeni, *PC Gamer* ekibini gerçek dünyadan saatlerce koparan gergin ve sürükleyici yakın savaş taktikleri. Bir ilk olan *Rainbow Six*'in tek kelimeyle devrim yaratan özelliği; birinci kişi perspektifli oyunları delice birer DeathMatch olmaktan çıkarıp daha yavaş, akıllıca oynanan ve kafa yormayı gerektiren bir hale getirmesiydi. *Rogue Spear* de bu felsefeyi izledi ve hatta onu birkaç adım ileri de götürdü.

Artık sadece silahı nereye doğrultmanız gerektiğini değil, gerçek çatışma sırasında hareketlerinizi planlamayı da bilmeniz gerekiyor. Takım arkadaşlarınızla sıkı bir iletişim içinde olmalısınız. Takımınızın her elemanını görevin gerektirdiği şekilde özel olarak donatmalısınız. Rehin alınan masum insanların güvenliğine dikkat etmelisiniz. En önemlisi de, birilerinin ölmesi için tek kurşunun yettiğini hiçbir zaman unutmamalısınız.

Birlikte oynadığımız yardımlaşmalı takım görevleri, bütün yıl boyunca oynadıklarımızın içinde en iyilerdendi, ancak sadece tek kişilik modunu bile düşünseniz *Rogue Spear* paranızın karşılığını tam olarak veren bir oyun. Bir bölümü düzenli bir şekilde teröristlerden temizledikten sonra pek az oyun bu kadar büyük bir tatmin sağlayabilir (aslına bakarsanız herhalde bunu sağlayabilen tek oyun *Team Fortress Classic*'tir).

Söylediklerimize kulak verin ve inanın ki, bundan bir sene sonra en iyi aksiyon oyunlarında takım unsurları, görev öncesi planlar ve sesli iletişim öne çıktığında geriye dönüp "Vay be, *PC Gamer*'dakiler bu işten gerçekten anlıyorlarmış" diyeceksiniz. Tebrikler Red Storm... Kalabalık bir pazarda sessiz sedasız bir devrim yarattınız.

Şimdi de Yılın Aksiyon Oyunu ödülünü kılpayı kaçıran diğer adaylara gelelim, bu sene seçim yaparken en zorlandığımız tür buydu herhalde... *Unreal Tournament* deseniz, muhteşem robotları, grafikleri, oyun türleri ve online desteği sayesinde en güçlü rakibi *Quake III*'ü sollayıp geçen harika bir multiplayer oyunuydu. Ayrıca Sierra Studios'un *SWAT 3*'ü de multiplayer modu sunmamak gibi ölümcül bir hataya düşmeseydi *Rogue Spear*'a kafa tutabilirdi. Bunun yerine kendisini tek oyunculu bir senaryoyla sınırlamayı tercih etti, ama ne senaryo! Grafik olarak, çevre olarak ve taktikler bakımından senenin en sağlam aksiyon oyunlarından biriydi.

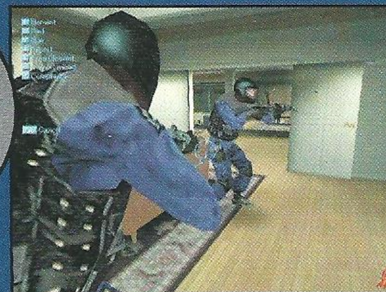
BENCE EN İYİSİ

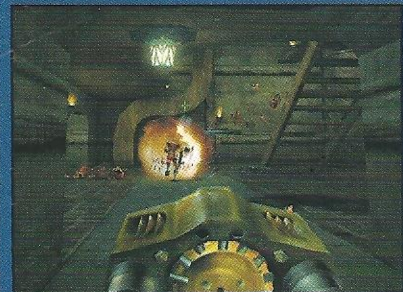


"1999 yılında en çok oynadığım 3D aksiyon oyunu tabi ki *Half-Life*'dı. Zaten yapı itibariyle single-player oyunları hep sevmişimdir. *Half-Life*, hem aksiyonu ve grafikleri, hem de heyecan ve adrenalini ile diğer oyunlara kelimenin tam anlamıyla nal toplattı. Son günlerde *Opposing Force* ile aynı heyecan ve aksiyon, kalitesinden hiçbir şey kaybetmeden tüm hızıyla devam etmekte. Büyüksün Sierra!"

—MERT GÜNER

DİĞER ADAYLAR

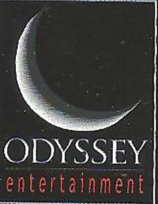

SWAT 3


Unreal Tournament

kenan9593

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

THEOCRACY



Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40
Faks: (0212) 219 00 85

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

©1999 UBI SOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

Philos
laboratories

TM©PHILOS LABS/Under exclusive License to Ubi Soft Entertainment

MART'TA Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında

kenan9593

EN İYİ SIRAYA DAYALI STRATEJİ OYUNU

FIRAXIS

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI



KAZANAN

Eğer bilgisayar oyunları tasarımında diğerlerinin bir basamak üzerinde duran bir isim varsa o da Sid Meier'dır. Ancak tabii böylesine saygın bir ünün getirdiği bazı yükler de var; adının başında Meier damgası taşıyan her yeni oyundan o kadar çok şey bekleniyor ki, hayal kırıklığına uğrama korkusu her zaman mevcut. Ancak Meier şimdilik bize bu tür bir hayal kırıklığı yaşatacak gibi görünmüyor; *Alpha Centauri* şimdiye dek çıkmış en sağlam oyunlardan biri. *Civilization II*'nin kaya gibi temelleri üzerine kurulmuş olan bu devam oyunu, mükemmele yakın olan sıraya dayalı strateji unsurlarını koruyarak yeni olanaklar sunuyor.

Civilization II'de başarıya giden yollardan biri de bir uzay gemisi yapıp insanlarınızı uzaya yollamaktı. Bu muhteşem işi yaptıktan sonra da dünyadaki işlerinizle uğraşabilmenize rağmen, uzaya gönderdiğiniz insanların kaderleri tamamen sizin hayal gücünüze kalmıştı. İşte *Alpha Centauri* de tam bu noktada devreye giriyor. Herbirinin bambaşka özellikleri olan yedi değişik ırktan birini seçtikten sonra, rakip grupların yarattığı karmaşık olaylarla ve gezegen üzerindeki sert koşullarla boğuşmanız gerekiyor. Zafere birden çok şekilde erişebiliyorsunuz (bunlardan birçoğunun askeri üstünlükle alakası bile yok) ve oldukça güzel hazırlanmış olan diplomasi modeli sayesinde önceki oyunlardan daha derin bir zevk alıyorsunuz. Ayrıca yenilenen arayüz sayesinde de sürekli gelişen toplumunuzu daha da verimli şekilde kontrol edebiliyorsunuz.

Civilization oyunları kadar hızlı bir şekilde adapte olamasanız da (doğruya doğru; tekerleğin, yazının ve barutun bulunuşunu, *Alpha Centauri*'nin çok sınırlı bir kesime hitap eden gelişmiş teknoloji ağacından çok daha kolay anlıyorduk), uzaylılara alışmak için biraz zaman harcarsanız işi çabucak kapıyorsunuz. Oynanış tarzının büyük kısmı Meier'ın önceki oyunlarını bilenlere tanıdık gelecek, ama yeni başlayanlar bile olaylara hemen ısınabilirler. Çok seçkin, bağımlılık yaratıcı ve düşündürücü bir oyun olan *Alpha Centauri*, bu önemli türde standartları belirleyen çok başarılı bir oyun.

PC Gamer tarafından şimdiye dek verilen en yüksek puanı almasına rağmen, *Alpha Centauri*'nin En İyi Sıraya Dayalı Strateji Oyunu ödülünü alması pek öyle tereyağından kıl çeker gibi kolay olmadı. Karşısında oldukça güçlü ve başabaş mücadele eden iki rakip vardı ki, türün hayranları bunları da es geçmemeli...

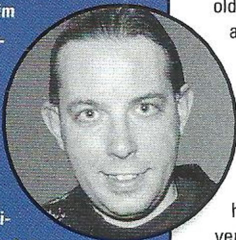
Triumph Studios tarafından geliştirilen ve Gathering of Developers'ın yayınladığı *Age of Wonders*, birçok kez gördüğümüz hayal ürünü temaları taptaze bir nefesle bize yeniden sundu. Savaşlar tek kelimeyle destansı, büyü sistemi oldukça etkili ve başarılı, grafikler ise oldukça ayrıntılı. Daha ne isteyebiliriz ki?

Diğer adayımız *Worms Armageddon* ise, kendi türünde geçen senenin tartışmasız şampiyonu *Worms 2*'nin devamı. Geliştirici *Team 17*, o salak kurtçukları tekrar karşımıza çıkararak, üstelik bu sefer ölmek için bir sürü saçma sapan ve komik yöntem kullanarak hepimizin yüzüne geniş bir gülümseme yerleştirdi. Kurtçuklarımızın yeni marifetleri, bu harika oyunun zaten fazlasıyla sunduğu stratejik unsurları daha da derinleştiriyor.

BENCE EN İYİSİ

"Piyasada bu kadar çok güzel oyun varken yılın en iyisine karar vermek çok zor bir iş. Genede iki oyun benim için diğerleri arasından sıyrılıyor. Biri Microsoft'un neredeyse Windows'tan bile daha büyük bir üne kavuşmuş olan Age of Empires II. Diğeri ise savaş oyunları arasında en iyilerinden biri olan Close Combat serisinin üçüncüsü; CC III: The Russian Front."

—ÜMİT ÖNCEL



DİĞER ADAYLAR


Age of Wonders


Worms Armageddon

kenan9593

EN İYİ REAL-TIME STRATEJİ OYUNU

MICROSOFT

AGE OF EMPIRES II THE AGE OF KINGS

Geçen yıl bu zamanlarda real-time strateji dünyası oldukça durgundu. *StarCraft*'ten bu yana işler o kadar da iyi gitmemişti ve birbirinin kopyası olan ruhsuz oyunların ardı arkası kesilmiyordu. Ama şimdi, 2000 yılının bu ilk aylarında, rahatlıkla söyleyebiliriz ki RTS oyunlarının dönüşü muhteşem oldu. *Homeworld* ve *Age of Empires II: The Age of Kings*'i gördükten sonra...

Age of Empires II, real-time strateji konusunda bildiğimiz herşeyi alıp bir güzel parlatıyor, parlatıyor ve sonra biraz daha parlatıyor. *Homeworld* gibi türü yeniden icat etmeye kalkışmıyor; bunun yerine bildiğimiz ve sevdiğimiz RTS formülünü bir basamak daha yukarı çıkarıyor. Kullanılabilen birimlerin ve yönetebileceğiniz ırkların sayısı bakımından olduğu kadar, teknoloji ağacının son derece geniş ve çeşitli olması bakımından da *Age of Empires II* piyasadaki bütün rakiplerinden daha üstün bir oyun. Geçen senenin RTS şampiyonu *StarCraft*, üç değişik ırkı dengeleyebildiği için çok övgü toplamıştı; *Age of Empires II*'de ise birbirlerine karşı mükemmel dengelenmiş tam 13 tane ırk var ve bunlar oyunda çağlar ilerledikçe gelişiyorlar.

Age of Empires II yalnızca derin ve tatmin edici bir real-time strateji oyunu değil; aynı zamanda tam bir sanat eseri. Birimlerin ve yapıların grafiklerinde kullanılan görsel ayrıntılar şimdiye dek gördüklerimizin en iyisi; üstelik adamlarınızın günlük yaşamına kadar herşeyi kapsayan animasyonlar da çok etkileyici. Köylülerin koyunları öldürüp yiyecek elde etmelerini, balıkçıların ağlarını atıp balık beklemelerini görüyorsunuz; bu minik minik hareketler birleşince tamamen kendinizin yaratıp kontrol edebileceği (ve hatta içinde kaybolacağınız) küçük bir dünya ortaya çıkıyor. Bütün bu görsel başarıyı bir de sıkı bir oyun tasarımıyla birleştirirseniz, *PC Gamer*'ın bu seferki Yılın RTS Oyunu ödülünün tartışmasız sahibi belirlenmiş oluyor.

Şartlar başka türlü olsaydı, diğer adaylarımızdan biri birinciliği kapabilirdi. *RollerCoaster Tycoon* sağlam tasarımı ve bağımlılık yaratan oynanışı ile lunapark kurma oyunlarına canlılık getirdi. Neredeyse her şeyiyle tek bir adam tarafından (Chris Sawyer) yaratılmış olması bu oyunu daha da değerli kılıyor. *Dungeon Keeper II* ise bir önceki Peter Molyneux tasarımının hakkını vermesinin yanısıra, bu kötülük dolu dünyayı daha da eğlenceli bir hale getirmesiyle uzun süre belleklerden silinmeyecek bir oyun.

DİĞER ADAYLAR

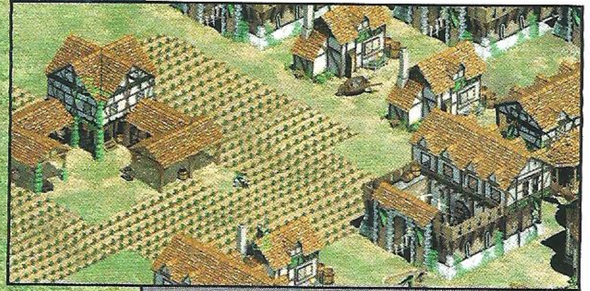


Dungeon Keeper 2



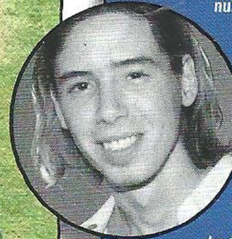
Rollercoaster Tycoon

KAZANAN





BENCE EN İYİSİ



"*Age of Empires II* henüz yapım aşamasındayken bile, Microsoft'un web sayfası aracılığı ile oyunun adım adım gelişimine tanık oldum, ve hakkında çok şey öğrenmeye çalıştım. Oyunun son halide beni hayal kırıklığına uğratmadı. Bütün medeniyetlerin birbirinden farklı oluşu tekrar oynanabilir bir oyun olmasını sağlarken, gelişmiş multiplayer desteği sayesinde de internet ve local netlerin sık sık müdavimi oldum. Onlarca uykusuz gecemi ayırdığım bir oyuna "Bence En İyisi" ünvanını vermemek kendime haksızlık olurdu."

—MEHMET GÜNAL

kenan9593

KALİTE İÇİMİZDE VAR!

KRN bilgisayarımla her istediğimi yapabiliyorum.
Televizyon izliyor, radyomu bilgisayarımdan dinliyorum. DVD'si ile en son filmleri sinema kalitesinde izliyor. En son hit parçaları dinliyor ve internette hızlı bir dalış yapıyorum. Faksımı çekiyor, ders çalışıyorum ve en son oyunları dev ekranında 3D ses kalitesiyle sorunsuz oynuyorum... Bütün bunları nasıl mı yapıyorum? Çok basit! KRN bir bilgisayardan çok daha fazlasını veriyor. Kalitesi onaylanmış en iyi parçaları kullanıyor ve dahası tüm bunları inanılmaz fiyatlarla sunuyor.

24 ay eşit taksit

53$ 'dan başlayan fiyatlarla

KRN MIRACLE HUNTER 2500



- Intel® BX Chip Set/Via Chipset Anakart
- 15" 0,28 Monitör (1280 x 1024)
- Creative® Live / Vibra Ses Kartı
- Creative® 52X CD Rom / 6X DVD Rom
- Creative® 32 MB TNT RIVA2 Ekran Kartı
- Apache®, Creative® Fax / Modem 56K V.90
- Eastern® Woofer Ses Sistemleri
- Fly® TV+Radyo Kartı
- Microsoft® Intelli Mouse

• TM 2000



• Elegant 1200
• Miracle 2200
• Super 2000



• Full 2000



KAMPANYA İLETİŞİM HATTI

0216 415 79 79
0212 288 14 26

www.sentim.com.tr
krn@sentim.com.tr

2 YIL GARANTİ KRN COMPUTER — ACİL TEKNİK SERVİS — ISO 9001 — TSEK

SENTİM®

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul
Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32

Sentim model, renk, konfigürasyon ve fiyatlar üzerinde değişiklik yapma hakkını saklı tutar.

KRN ART OF TECHNOLOGY

SENTİM MECİDİYEKÖY TEL:0212 288 14 26 **ADANA**, POLEN 332 359 50 86 **ADIYAMAN**, FULYA, Tel: 416 214 02 58 **AKSARAY**, DERMAN, Tel: 382 213 77 17-2930 **ANKARA**, BALGAT, MERİH BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ. Tel: 312 285 51 58 BAHÇELİEVLER, KULÜP ABAKÜS Tel: 312 223 72 25 SIHHİYE BAŞAK BİLGİSAYAR Tel. 312 231 07 88 **ANTALYA** ALANYA EYLÜL 242 519 04 26-27 **AYDIN** GONCA 256 215 26 77 NAZİLLİ EFE 256 315 25 75 **BALIKESİR** ZİRVE 266 242 29 95 **BARTIN** CEYLANLAR EĞİTİM SATIŞ 378 227 20 74 **BODRUM** ERBİM 252 316 88 57 **BOLU** AKADEMİ BİLGİSAYAR 374 215 10 04 DÜZCE DÜZBEM BİLGİSAYAR 374 524 09 70 **BURDUR** BURGEM 248 233 41 07 **BURSA** DATA 224 271 39 60-61-62-63 GÖZDE 224 271 15 79-271 67 27 **ÇANKIRI**, MANÇO INTERNET CAFE CENTER, Tel: 376 213 78 84 **ÇORUM**, ALPDATA,Tel:364 225 27 28 **DİYARBAKIR**, ORJİN, Tel: 412 223 47 18 NEW LINE Tel: 412 221 38 13 **ELAZIĞ**, BİLTEM, Tel: 424 212 88 78 **ERZURUM**, DOĞUNET 442 235 43 73 **ESKİŞEHİR**, STAR BİLGİSAYAR, Tel. 222 226 61 73 GLOBAL Tel. 222 221 25 44 **HATAY**, İSKENDERUN BİLTEK 326 613 98 09 **İSTANBUL**, ÜSKÜDAR AYDEMİZ 216 310 72 38 SEFAKÖY İSTANBUL BİLGİ İŞLEM 212 579 06 24 **İZMİR**, Karşıyaka, ELK-BİL Cihaz Mak. Don. Yaz. Ltd. Tel. 232 368 36 68 Mektupcu, EGE MİKRO, Tel. 232 445 12 06 **İZMİT**, ATAK BİLGİSAYAR, Tel.262 323 18 37 **K. MARAŞ**, NOTRON BİLGİSAYAR Tel. 344 225 39 50 **KARAMAN**, GENÇ&GENÇ, Tel. 338 213 69 80 **KARS**, İLKE İLETİŞİM BİLGİSAYAR, Tel. 474 212 31 10 **KAYSERİ**, INCOM 352 222 61 92 **KIRKLARELİ**, LÜLEBURGAZ, RGB Computer, Tel. 288 412 44 06 **KÜTAHYA**, BİLÇAĞ,Tel. 274 216 88 34 **MUĞLA**, BETA Tel. 252 214 69 33 FETHİYE SUNCOM 252 612 51 12 **NEVŞEHİR**, AYCOM 384 214 28 18 GÜLŞEHİR HAN ELEKTRONİK 384 411 33 20 **ORDU**, PROBİL BİLGİSAYAR, Tel. 452 223 31 95 **OSMANİYE**, ÖZGÜR, Tel. 328 812 59 82 **RİZE**, VAROL BİLGİ İŞLEM Tel. 464 214 28 63 ARDEŞEN, YAPITEK, Tel. 464 715 51 08-09 **SAMSUN**, METASAM, Tel. 362 230 72 79 **SİVAS**, MAKRO BİLGİSAYAR, Tel. 346 221 01 42 **ŞIRNAK**, CİZRE ER-AK TİCARET, Tel. 486 616 39 54 **TEKİRDAĞ**, Çorlu, Tekkom. Tel. 282 652 78 04 (4Hat) MİLENYUM. Tel. 282 261 12 29 **TOKAT**, Erbaa, ARDA BİLGİSAYAR, Tel. 356 715 85 16 YÜCEL LİMİTED, Tel. 356 21313 86 **UŞAK**, BİLSA, Tel. 276 215 52 95 **VAN**, DATACOM BİLGİSAYAR 432 215 23 90 **ZONGULDAK**, BİLMER BİLGİSAYAR, Tel. 372 253 51 84 EBİL EĞİTİM, Tel. 372 323 24 19

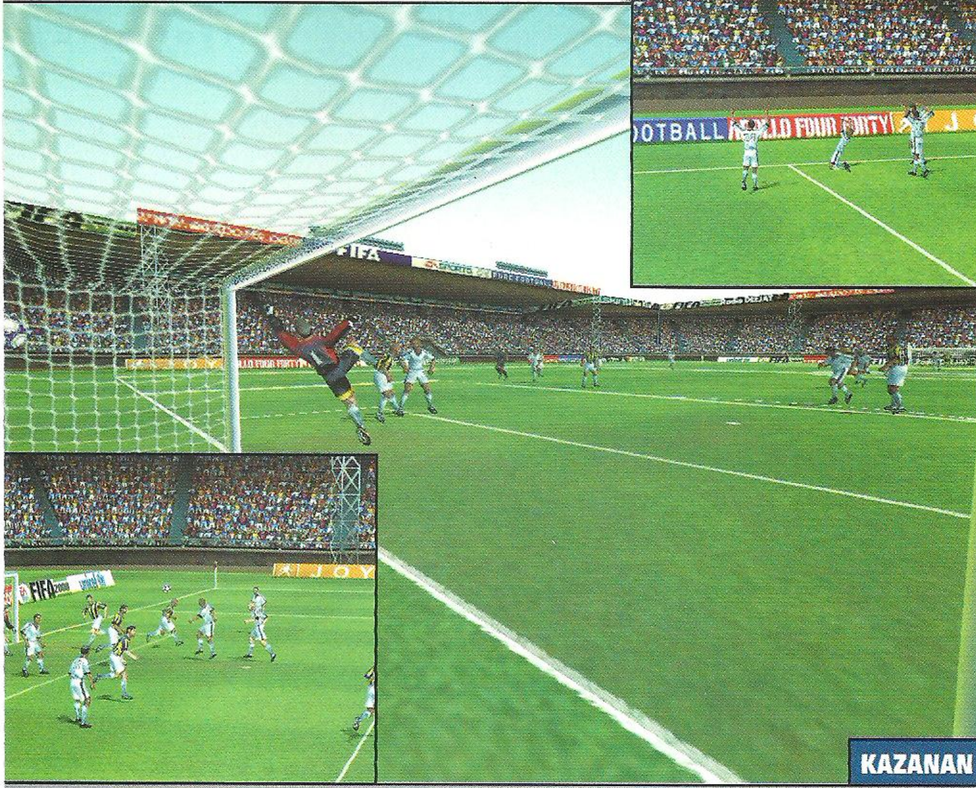
SENTİM, KURALKAN HOLDİNG KURULUŞUDUR

kenan9593

EN İYİ SPOR OYUNU

EA SPORTS

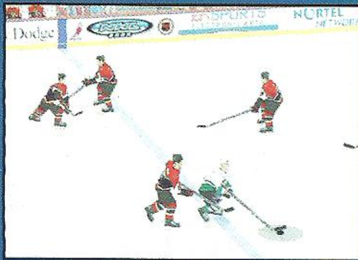
FIFA 2000



DİĞER ADAYLAR



NBA Live 2000



NHL 2000

Liderlik savaşı 1999'un en iyi spor oyunu seçiminde yaşadığımız olay, bu sene de tekrar etti. Bir önceki versiyonlarını her sene daha da bir güzelleştiren EA Sports, bu sene de bizi birbirinden güzel üç oyundan birini seçime zorluyor. Açıkçası seçim yapmakta zorlandık ama sonuçta herşey ortadaydı. Bizler Türk'üz ve kararımız da kesinlikle bir futbol oyunu olmalıydı. EA Sports, oyunun bir önceki versiyonundaki bazı sorunlarını giderdi ve üstüne kattığı yeniliklerle de karşımıza tamamlanmış bir *FIFA 2000* paketi sundu.

FIFA 2000'in en önemli yeniliği, liglere devamlılık katmış olması. Böylece bir sezondan hemen sonra yeni bir sezona başlayabiliyorsunuz, hatta bununla kalmayıp, ligdeki sıralamanıza göre Avrupa Kupaları'na katılmaya çalışıyor veya tam tersine kümede kalma mücadelesi verebiliyorsunuz. Transferler ve gol krallığı da oyuna renk katıyor, ama yine de ardışık lig sistemi henüz deneme aşamasında sayılır. Türkiye liglerinin de oyuna katılması oyunu bizler içinde çok cazip hale getiriyor. Galatasaray'ın oyunda bulunmaması büyük bir dezavantaj olsa da, (aslında bazıları bunu bir avantaj olarak görebilir) lig bizim lig olunca heyecanı da farklı oluyor. Tıpkı *FIFA 99*'da olduğu gibi takımları ve oyuncuları modifiye etme özelliği sayesinde kendi takımlarınızı ve oyuncularınızı da yaratabilirsiniz.

Gelişmiş top kontrolü sayesinde topu saklayabilme özelliği, her oyuncuya kendi karakterini kazandıran çok gerçekçi yüz animasyonları, dünyanın çeşitli liglerine özgü değişik yeni seyirci tezahüratları, gelişmiş yapay zeka ve ilginç animasyonlar oyuna hayat kazandırıyor. Özellikle futboldaki vücut çalımı, bu oyunda yeterince işlevsel hale getirilmiş. Seslendirmeler ve görüntü özellikleri tipik EA Sports kalitesini devam ettiriyor. Maç sonu istatistiki bilgileri ise size ihtiyacınız olan bütün verileri eksiksiz sağlıyor.

Oyunun geriye kalan özellikleri de her konuda en az yukarıda saydıklarımız kadar sağlam. Stadyumlar gerçekleriyle örtüşüyor ve oyuncu modellemeleri de müthiş. Türkiye de futbola ilgi duymayan var mı? O zaman bu oyuna da ilgi duymayacak bir oyuncu olamaz.

Kaybeden ilk finalistimiz *NBA Live 2000*, EA Sports'un sürekli geliştirilen serisinin son oyunu.Tıpkı geçen sene olduğu gibi, maalesef bu senede FIFA serisinin gölgesinde kalan *Live 2000*, yine de basketbol severler için piyasadaki "tek vazgeçilmez" konumunda. İlginç yüz modellemeleri, değişik faul atış sistemi, Çok gelişmiş yapay zekası ve yeni "*franchise*" modu sayesinde bu oyundan tıpkı gerçeğindeki kadar zevk alabilirsiniz.

Diğer üzgün finalistimiz ise *NHL 2000*. Hokey ülkemizde bir ligi olsa da çok seyircisi olmayan bir spor, ama özellikle Kuzey Amerika ve Kuzey Avrupa ülkelerinde çok seviliyor. EA Sports'ta bu oyuna duyulan ihtiyacı fazlasıyla karşılıyor. Gelişmiş yapay zekası ve görünümleri sayesinde oyun, buz hokeyi sporuyla alakasız kişilere bile keyif verecek cinsten. Neden bizlerde sanal sahalarda da olsa bir Kanada'yı yada Rusya'yı dize getirmeyelim?

BENCE EN İYİSİ

"Kolay kolay spor oyunlarından başka oyun oynamasam da, geçen yıl çıkan iki farklı oyun beni etkilemeyi başardı. Bunlardan ilki *Rogue Spear*. Oyunu özellikle multi-player oynadıysanız, ne demek istediğimi zaten anlamışsınızdır. İkinci oyun ise, *Quake III: Arena*. *Quake I* ve *II* ilgimi çekmeyi başaramamış olsa da, serinin son oyunu bence çok başarılı. Bu arada *Fifa 2000* ve *NBA Live 2000*'in hayatımda önemli yerleri olduğunu söylememe gerek yok herhalde."

—CEM SİNANOĞLU

kenan9593

EN İYİ ROLEPLAYING OYUNU

ELECTRONIC ARTS

SYSTEM SHOCK 2



KAZANAN

1994'te çıkan *System Shock*'un devamı olmaya yakışacak bir oyun yaratabilmek hiç de kolay bir iş değildi; ilk oyundaki yenilikler roleplaying türünü oldukça geliştiren şeylerdi. Sürükleyici bir hikayesi, derin karakter özellikleri, aksiyon, bilmece çözme ve ürkütücü atmosferiyle *System Shock*, etkileşimli hikaye anlatımını yeni ufuklara taşıyan bir PC oyunuydu.

Beş sene sonra ise *System Shock 2*, ilk oyunun baş ustası Warren Spector'ın katkılarından yoksun bir şekilde piyasaya çıktı. Bu yeni oyunda oyuncular değişik askeri dalların üyesi olarak oyuna başlayabiliyor ve böylece şaşırtıcı derecede derin bir karakter yaratabiliyorlar. Ancak oyuna ister piyade, ister doğaüstü güçlere sahip bir ajan, ister bir bilgisayar ustası olarak girin; oyunun her saniyesi çok heyecanlı ve ürkütücü. Kendinizi hapsolmuş durumda bulduğunuz uzay gemisinin koridorlarında öldürülmüş insanların hayaletleri dolaşıyor. Kana susamış garip garip yaratıklar sürekli sizi takip ediyor. Ayrıca SHODAN'ın sinsi sesinden de hiçbir zaman kurtulamıyorsunuz, oyunun başlarında sizi desteklermiş gibi görünen bu ses zamanla kulaklarınızda çınlayan bir kötülük simgesine dönüşüyor.

Sizi oyun dünyasının içine çekmek için birçok ses efektinden yararlanan *System Shock 2*, kendinizi oyuna kaptırıp film izliyormuş gibi hissetmenizi birçok oyundan daha iyi sağlıyor. Cephanenizi sanki altın gibi kullanmak zorundasınız, beklenmedik bir anda bitmesi ölümünüz demek. Kapalı kapılara yaklaşıp içeri girmekte tereddüt ettiğiniz durumlar oluyor, diğer taraftaki şeyleri görmek isteyip istemediğinizden emin olamıyorsunuz. Kısacası bu oyun gerçekten ürkütücü; birinci sınıf bir gerilim filmi gibi ve RPG ödülümüzü fazlasıyla hakediyor.

Şimdi de diğer adaylar: Interplay'in inanılmaz bir başarı gösteren oyunu *Baldur's Gate*'in devamı sayılabilecek olan *Planescape: Torment*, Black Isle Studios'daki RPG ustalarının üstün BioWare motorunu kullanarak daha büyük ve daha iyi bir oyun dünyası yaratabileceklerinin en sağlam kanıtı. Her ölüşünde yeniden diriltilen isimsiz bir yaratık olarak oynadığınız *Planescape: Torment*, daha oyuna başlar başlamaz önünüze yepyeni fikirler atıyor. *Baldur's Gate*'ten daha büyük ve daha süslü olan grafikleri, nefes kesen mekanları ve serbest hikaye akışıyla *Planescape: Torment*, AD&D tarzı RPG oyunlarının en iyisi.

Ultima IX: Ascension ise bug dolu bir şekilde piyasaya sürülmesi yüzünden çok darbe yedi. Ancak bug'lar yüzünden Origin'e yüklenenleri bir kenara bırakırsak, bu velvelenin altında yatan muhteşem RPG'yi çok az kişi farkedebildi. Sonuçta gerekli yamaların yüklenmiş olduğu sağlam bir sistemde *Ultima IX* şu ana kadar çıkmış en iyi RPG oyunlarından biri. Eğer bahsedilen hatalar olmadan piyasaya sürülmüş olsaydı, bu senenin ödülünü kapıp götürebilirdi. Oyun yayıncıları umarız gelecek sene bunu akıllarında bulundururlar.

BENCE EN İYİSİ



"Ben *System Shock* ile çok iyi vakit geçirmiştim. Ama benim favorim *Baldur's Gate* oldu. Oyuna başladım ve o hızla bitirip ek görev paketine geçtim. Ayrıca inanılmaz atmosferiyle *Dark Omen* rüyalarıma bile girdi. Bu üçü dışında aslında sayabilecek çok oyun var: *Rainbow Six*, *Age of empires II*, insanı saran atmosferiyle *Halflife* serisinin tümü, muhteşem *Freespace* serisi ve son anda yaptıkları ataklarla *Planescape: Torment* ve *Quake III: Arena*. Tüm bunlar bence harika oyunlar ve paranızın hakkını sonuna kadar vereceklerdir. Ama ben biraz nostaljiyi seven bir adamım galiba ve ne olursa olsun tüm hatalarına rağmen Bethesda'nın *Daggerfall*'unu her zaman tüm zamanların en iyi oyunları arasında saymaktan vazgeçmeyeceğim"

—BURAK AKMENEK

DİĞER ADAYLAR



Planescape: Torment



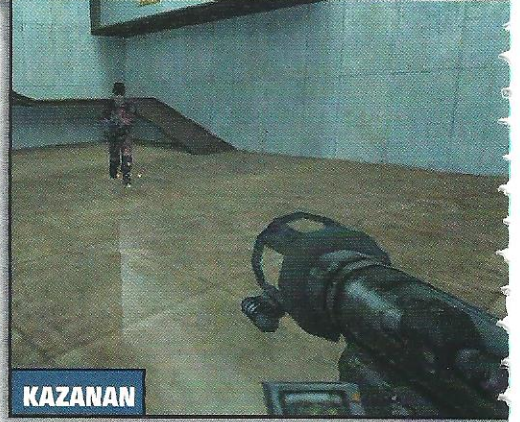
Ultima IX: Ascension

kenan9593

EN İYİ MULTIPLAYER OYUN

VALVE

HALF-LIFE: TEAM FORTRESS CLASSIC


KAZANAN

Tamamen ücretsiz. Üstelik topu topu eski bir oyuna yapılmış birkaç değişiklikten ibaret. Ve biz onu Yılın En İyi Multiplayer Oyunu seçtik. Açıkça söylemek gerekirse *Team Fortress Classic*, bu sene birçok geliştiriciyi utandırdı. 1999 yılında çıkan ve sadece multiplayer olarak oynanan oyunların hepsinden daha eğlenceli ve bağımlılık yaratıcı olan bu oyuna *Half-Life* sahipleri tek bir kuruş ödemeden sahip olabiliyorlardı.

Bölümlerin neredeyse hepsi sürükleyici ve (işte bu çok önemli) kendine özgü bir havası olan oynanış tarzlarına sahipti. *TFC*'in çeşitli yerlerinde savunmanızı yarıp geçen ekiplerle, takımınızın içine sızıp sonra da sizi sabote eden casuslarla, uzun mesafelerden kafanızı uçuran dürbünlü tüfek ustalarıyla, taşıdıkları ağır silahlara yürüyen tanklar gibi ortalıkta dolaşan askerlerle karşılaşıyordunuz. Üstelik bunların hepsi de neredeyse dipsiz bir kuyu sayılabilecek oynanış kapsamında dahice dengelenmişti.

TFC'in mükemmelliği, gezegenimizde bağımlılık yaratması açısından uyuşturucularla kıyaslanabilecek birkaç şeyden biri olan "The Hunted" adlı bölümle doruklarına çıkıyordu. Kaçan oyuncu paniğe kapılmış zavallı bir sivili canlandırıyor, cin gibi bir sniper ordusu ona pusu ardına pusu kuruyor ve bir grup koruma da yolu açıp "paketi yerine teslim etmeye" çalışıyordu. Bu bölüm başından sonuna kadar (hangi rolü oynarsanız oynayın) tek kelimeyle harika bir multiplayer tasarımı. 1999'da *PC Gamer* olarak en çok oynadığımız oyunlardan biriydi.

Sonuçta *Team Fortress 2* (ki bu da MRM teknolojisini, ses sentezini ve en gelişmiş iskelet animasyonlarını kullanacak) haline gelecek olan *TFC*, mükemmel bir multiplayer oyununun nasıl olması gerektiğini gösteren bir rehber gibi. Hiçbir şey bu kadar uzun süre ilgimizi çekmemiş, bizi bu kadar terletmemiş ve yüzümüze bu kadar geniş gülümsemeler yaymamıştı.

Sierra'nın çıkardığı *Tribes* da türün önemli adaylarından biriydi; oyunun başına üşüşen azgın kalabalık adeta bu tarz oyunların gelecekte ne kadar popüler olacağının göstergesi gibiydi.

Diğer adayımız ise *Unreal Tournament*. *Quake III Arena*'dan kesinlikle daha üstün (ayrıntılı açıklama için İncelemeler bölümümüze bakabilirsiniz). Yeni oyun türleri (özellikle de Domination ve Assault) sayesinde FPS türünde yepyeni kapılar açıyor. Sanki DeathMatch hakkında hiçbir şey bilmiyormuşuz...

DİĞER ADAYLAR

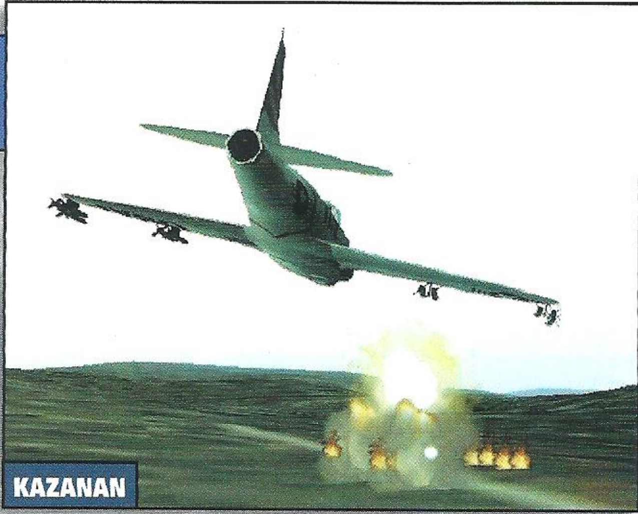

Starsiege: Tribes


Unreal Tournament

EN İYİ SİMÜLASYON

EMPIRE INTERACTIVE

MIG ALLEY


KAZANAN

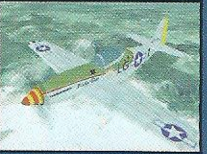
Oldukça hareketli geçen 1998'in aksine, 1999 yılı kaliteli simülasyonlar konusunda şaşırtıcı derecede verimsizdi. İngiliz geliştirici firma Rowan, Kore savaşının ilk günlerinde geçen muhteşem görünümlü mühendislik harikası MiG Alley'i ancak senenin sonlarına doğru çıkarabildi. Oyunun üstün uçuş modellemesi, son derece düzgün grafikleri ve zengin dinamik senaryo yapısı, hepimizin ortak kararıyla Yılın Simülasyonu seçilmesine neden oldu.

MİG Alley'in uçuş modeli için en büyük övgü, modern simülasyon tasarımcılarından pek azının bildiği bir çağda geçmesi konusundaydı. Tomcat'lerin ve Eagle'ların süpersonik tasarımlarının ve teknolojilerinin tersine, ilk gerçek jet savaşının uçakları çok yavaş hareket eden ve aerodinamik olarak yetersiz şeylerdi. Oyunun en güçlü yönü de, bu tarz zorlu bir jet savaşını en ince ayrıntısına kadar yaratmayı başarmış olmasıydı.

Grafiklere söylenecek birşey zaten yok; yer şekillerinin düzgünlüğünden uçakların burunlarındaki resimlere kadar herşey harika. Ama Rowan sadece grafik olarak etkileyici ve gerçekçi bir simülasyon yapmakla kalmamış; tasarımcılar bunun yanında derin ve sürükleyici bir senaryo sistemi sayesinde savaş resmen gözlerinizin önünde gelişiyor. Sonuç olarak hiçbir zaman yalnızca bir uçakla savaşa atılıyor değilsiniz; sonucu ayrı ayrı her görevin başarısına ya da başarısızlığına bağlı olan genel bir savaş haline katkıda bulunuyorsunuz.

Bu senenin diğer adayları ise Looking Glass'in *Flight Unlimited III*'ü ve SSI'ın *Flanker 2.0*'ı. Bunlardan ilki, genel olarak bir uçuş simülasyonunda fotoğraf gerçekliğinde görüntüler yaratmakta büyük başarı sağladı. Uçuş rotasından havaalanına yaklaşmaya ve inişe kadar herşey, şu ana dek görülen uçak simülasyonlarının içinde en iyisi. Bu arada *Flanker 2.0*'da da PC jet simülasyonlarında şimdiye dek gördüğümüz en gerçekçi fizik modellerinden biriyle karşılaştık. Her babayiğidin harcı olmadığı kesin; emektar simülasyon oyuncuları bile *Su-27*'nin bütün özelliklerini ezberlemeyi çok zor buldular. Ama yalnızca özgünlüğü açısından bakarsak, bu oyundan iyisi yok.

DİĞER ADAYLAR


Flanker 2.0


Flight Unlimited III

kenan9593

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

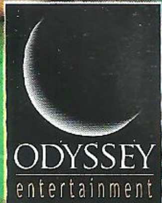
FOOTBALL WORLD MANAGER

Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında

~~25~~ DEĞİL!

ORİJİNAL SADECE 15⁹⁹ $

KDV DAHİL



Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80280 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40
Faks: (0212) 219 00 85

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

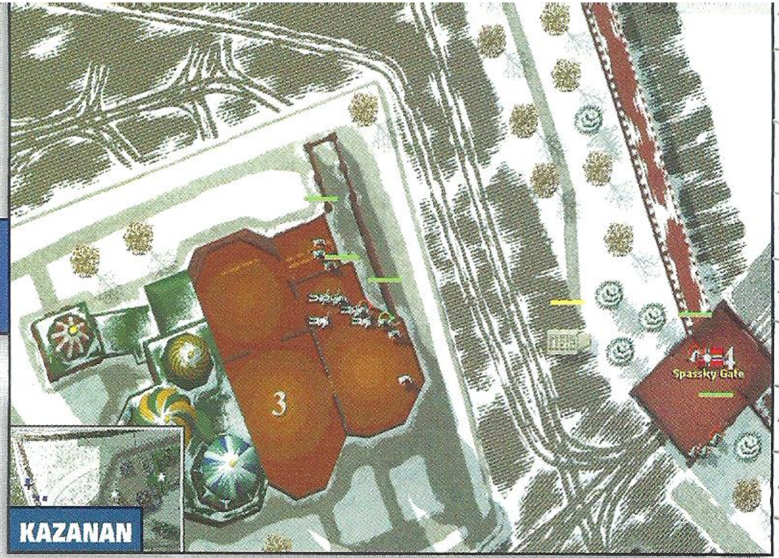
©1999 UBI SOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

kenan9593

EN İYİ SAVAŞ OYUNU

MICROSOFT

CLOSE COMBAT III



KAZANAN

Her yeni versiyonu bir öncekini dağıtıp geçen bu serinin hızı hiç kesilmiyor. Atomic Games ise oyunların muhteşem görünmeleri için illa da 3D ile donatılmış olmaları ya da başarılı bir oyunun devamının da "değerli" olması için radikal değişiklikler içermesi gerekmediğini kanıtlamaya devam ediyor. *Close Combat III: The Russian Front,* bu serideki oyunların diğerlerinden daha iyi becerdiği şeyi bir kez daha gözler önüne seriyor: oynanabilirlikten ödün vermeksizin gerçek savaşın akıcılığını ve karmaşasını canlandırabilmek. Rus Cephesi ve *Close Combat* serisi resmen birbirleri için yaratılmışlardı ve tarihi olayların gelişimi tasarımcıların yepyeni ufuklara yönelmesini sağlamıştı.

Savaşı 1941'den 1945'e kadar bütünüyle canlandıran *Close Combat III*, gerçekten çok büyük haritalar sunuyor ve böylece yepyeni taktikler denememize olanak tanıyordu. Arayüz temelde aynı kalmış, ancak daha düzenli bir şekilde yeniden tasarlanmıştı. Birimleri tek tuşla çağırabilecek şekilde düzenleyebilmek de çok güzel bir özellikti. Birçok ilginç taktik seçeneği de eklenmişti; üstelik bir sürü yeni silah sayesinde zaten yoğun olan görsellik bir adım daha ileri götürülmüştü. Bu oyun sadece şu ana dek çıkan en iyi *Close Combat* oyunu değil, aynı zamanda verdiği bütün sözleri yerine getiren ve hiçbir şey için olmasa yalnızca bunun için bile övgüyü hakeden bir oyundu.

Diğer değerli adaylarımız ise şunlar: TalonSoft'un *The Operational Art of War II* adlı oyunu, Norm Koger'ın destanını genişleten ve yerini sağlamlaştıran bir oyundu. Bir ton yeni senaryo sunmuş ve zaten dev gibi olan senaryo editörünü de geliştirmişti. Koger, ardı ardına çıkardığı yamalarla ve müşterilerden gelen tepkileri kısa sürede değerlendirmesiyle övgüyü hakediyor. Ciddi bir savaş oyunu arşivinde kesinlikle bulunması gereken bir parça, mümkünse ikinci versiyonu olsun...

Bu arada Jane's firmasının hazırladığı *Fleet Command* de, *Harpoon*'un nasıl oynandığını çözememiş binlerce insan için en uygun deniz savaşı oyunu olarak karşımıza çıktı. Dramatik 3D aksiyon sahneleriyle karmaşık operasyonları çok güzel bir şekilde harmanlayan bu oyun, bu karışımın hiç de umutsuz olmadığını kanıtladı. Deniz simülasyonlarını seven oyuncular bu tür oyunlarla ne yazık ki pek sık karşılaşmıyorlar, bu yüzden *Fleet Command* onlar için çölde su gibi olmuştur. Çıktığı zaman aldığı eleştirilerin birçoğundan çok daha fazlasını hakeden kaliteli bir oyun.

DİĞER ADAYLAR



Fleet Command — The Operational Art of War II

EN İYİ YARIŞ OYUNU

ACCLAIM

RE-VOLT



KAZANAN

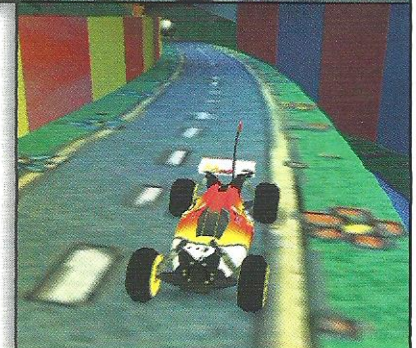
Üç beş tane küçük uzaktan kumandalı arabanın olduğu bir yarış oyununun diğer bütün rakiplerini sollayıp bitiş çizgisini göğüsleyeceğini kim düşünebilirdi ki? Bu sene aynen böyle oldu işte... Gerçekçiliği ve heyecanlı bir oynanışı alışılmadık biçimde güzel şekilde dengeleyen *Re-Volt,* oyuncunun dönemeçleri milimetrik hesaplarla almasını gerektiren tam bir kurnazlık oyunu. Yapay zeka çok akıllı ve acımasız, haritaların hepsi de inanılmaz derecede ayrıntılı olarak çizilmiş. Eğer fizik modellerine önem veriyorsanız, *Re-Volt* rahatlıkla simülasyon türüne girebilir. Bütün dönüşlerde, patinajlarda, atlama ve inişlerde büyük bir hassaslık var. İyi tasarlanmış power-up'ları ve Clockwork Carnage, Stunt Track gibi özel oyun modlarını da eklerseniz şüpheniz kalmayacak: *Re-Volt* geçtiğimiz 12 ayın en iyi yarış oyunu.

Diğer adayımız olan Microsoft'un *Midtown Madness*'ı da kolay lokma sayılmaz. Bir belediye otobüsünü ya da şu yeni VW Beetle'lardan birini gerçeğe uygun sanal bir Chicago'da sürdüğünüzü düşünün, ne demek istediğimizi anlarsınız. Tabelaları, uyanık yayaları, trafiği ve çalışan trafik ışıklarıyla *Midtown Madness*; yaşayan bir 3D şehir yaratması bakımından kelimenin tam anlamıyla bir "ilk." Üstelik son derece de zevkli!

DİĞER ADAYLAR



Midtown Madness



kenan9593

EN İYİ GENİŞLEME PAKETİ

SIERRA

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

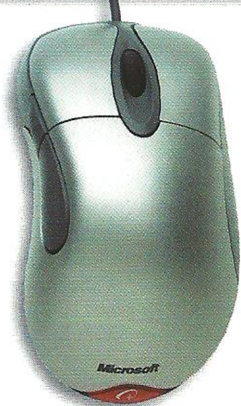
Bu senenin en kolay kararını herhalde bu kategoride verdik. Normalde genişleme paketleri konusu, yıllık ödüllerimizde pek fazla önem verilen bir konu değildir (birkaç uçuş simülasyonu eklentisi, belki ek büyüler falan), ancak bu seferki Yılın Ödülü'ne bile aday olabilecek kadar güçlü ve değerli bir genişleme paketi.

1999'da herşey çok farklıydı. Aynen bir sene önce Valve'ın *Half-Life*'ının birinci kişi perspektifli oyun standartlarını yeniden tanımlaması gibi, Gearbox'ın *Opposing Force*'u da bir genişleme paketiyle neler yapılabileceğini bir kez daha bizlere gösterdi. Neredeyse tam bir devam oyunu olarak nitelenebilecek kadar büyük ve değişik olan *OpFor* (artık herkes bu adla biliyor), ilk oyundaki oyunlarla tamamen aynı zamanlarda geçiyor. Siz ise Gordon Freeman'ın yarattığı karmaşayı temizlemek için yollanan "kötü" askerlerden birini oynuyorsunuz.

Sonuç olarak ilk oyundaki aksiyon ve etkileşim karışımının bir benzeriyle karşı karşıyayız; arkadaşlarınızla birlikte çalışarak garip yaratıkları yok edecek, eskisinden daha da karmaşık bilmeceler çözecek ve bir sürü yeni silah kullanacaksınız. Ayrıca bu muhteşem paketteki multiplayer haritaları da unutmamak lazım. Geçen sene *PC Gamer* ekibi olarak en çok zevk aldığımız ve en çok oynadığımız oyunlardan olan *Opposing Force*, gerçekten çok iyi bir parça.









DONANIM ALANINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ

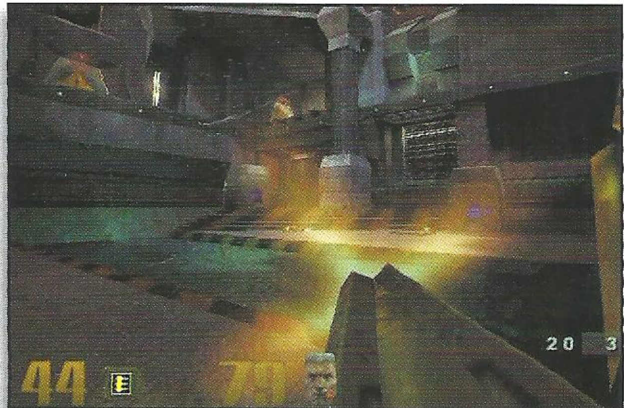
INTELLIEYE MICE

PC Gamer tarihinde ilk kez yılın en iyi donanım ödülünü bir ekran kartına vermiyoruz. Ödülümüz bir hoparlör setine, joystick'e, hatta ses kartına bile gitmiyor. Evet, bu sene ödülümüzü bir mouse'a verdik ve bundan herkesin memnun olacağından eminiz. Şimdiye dek mouse teknolojisi pek değişmemişti. Ancak mouse'un standart topunu kaldırıp yerine IntelliEye adlı minicik bir kamera sistemi koyan Microsoft, mouse kavramını kökünden sarstı. IntelliEye mouse'lar sadece daha iyi kontrol sağlamakla kalmıyor; ayrıca hareketli parçası olmadığı için içinde biriken iğrenç kirleri de temizlemek zorunda kalmıyorsunuz! Sadece bu sebepten dolayı bile bu mouse'lardan bir tane almaya değer! Siz de alın. Hem de hemen...

GRAFİK ALANINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ

QUAKE III ARENA

***Quake III* oynanış bakımından** belki *Unreal Tournament* kadar zevkli olmayabilir, ama bu kesinlikle id Software'in bu son şaheserinin kayde değer hiçbir yanı olmadığı anlamına gelmemeli. 32-bit renkler ve dokular, düzgün (Bezier) eğriler, manyak sis efektleri ve baş döndürücü çeşitlilikteki oyuncu modelleriyle dolu olan ve John Carmack, John Cash, Adrian Carmack, Kevin Cloud, Paul Steed ve Kenneth Scott'un başının altından çıkan bu oyun, 3D grafikler konusunda bu yılın en başarılı eseriydi. Eğer şimdi bir şirket ya da bir kişi bu motoru kullanarak zevkli bir tek kişilik oyun hazırlarsa, herşey dört dörtlük olacak.



kenan9593

SES ALANINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ

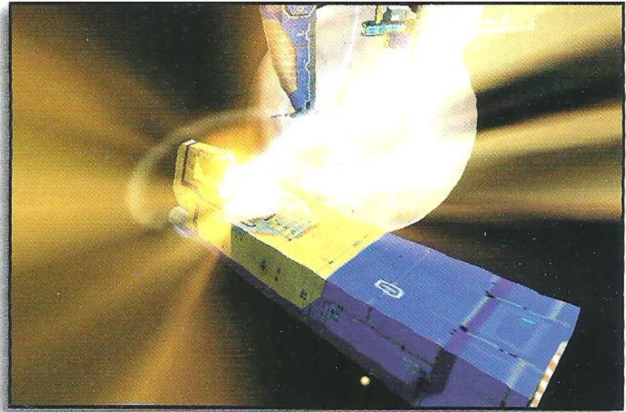
SYSTEM SHOCK 2

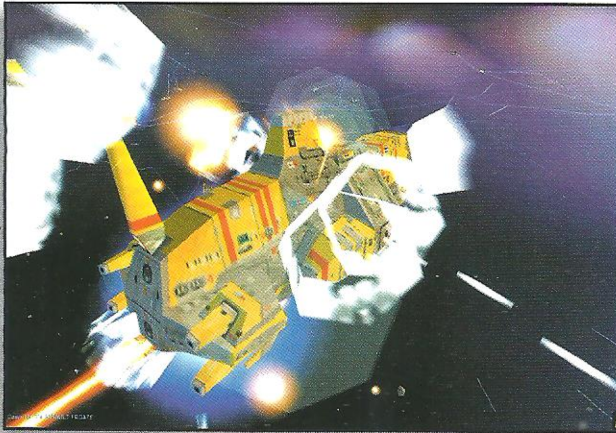
1999 yılında *System Shock 2*, oyunseverlerin ödünü patlatacak kadar korkutucu sesleriyle yepyeni bir perde açtı. Koridorlarda yankılanan ayak sesleri, bedenlerinden işkenceyle ayrılmış ruhların çığlıkları ve SHODAN'in masum bir şekilde gülen bir kızla sinsice sırıtan bir ölüm tanrıçası arasında gidip gelen sesleri... Bu gerçekten kayda değer bir başarı; bir oyunun grafikler yönünden çok etkileyici olmasa bile bu açığı seslerle kapatabileceğine en iyi örnek.

MÜZİK ALANINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ

HOMEWORLD

Shakespeare'in dediği gibi eğer aşkın besini müzikse, o zaman geçtiğimiz sene boyunca opera benzeri ve insanı resmen sarsan müzikleriyle bizi en çok "baştan çıkaran" oyun *Homeworld* olmuştur. Çok güzel düzenlenmiş olan bu müzikler, ana gemimizi ilk gördüğümüzde çalan dini bir korodan tutun, uzayın ıssızlığını yansıtan ürkütücü müziklere; Peter Gabriel'ın Passion'ına ya da The Mission'dan Ennio Morricone'nin temalarına kafa tutan savaş sesleri ve davullara kadar... Müziğin hiçbir zaman ön planda tutulmadığı bir ortamda *Homeworld*'ün melodileri, son derece destansı olan bir hikayeye ne kadar güzel müziklerin eşlik edebileceğini kanıtlıyor.





GÖRSELLİK ALANINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ

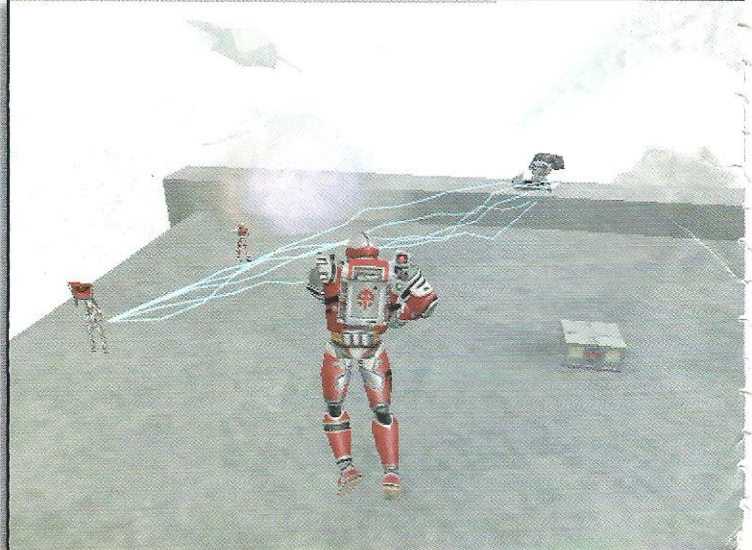
HOMEWORLD

Quake III Arena bu senenin en iyi grafikleri konusunda ne kadar övünse azdır, ancak genel anlamda yaratılan görsel deneyim bakımından hiçbir oyun *Homeworld*'ün eline su dökemez. Son derece düzgün uzay gemilerinin kapkaranlık boşlukta süzülmelerini gösteren muhteşem manzaralar, daha ilk görüşte insanı etkiliyor. Uzay savaşları ise çok iyi sahneleniyor ve sunuluyor; herbir gemi kendi renginde iz bırakıyor ve böylece savaşlar neredeyse bale görünümü veriyor. *Homeworld*'ün grafikleri oyuncuyu zengin dünyasına esir ediyor ve oynamanız bittikten sonra bile aklınızda kalan harika görüntülerle sizi adeta sarhoş ediyor. Çok başarılı...

YENİLİK ALANINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ

STARSIEGE: TRIBES

Dynamix'in geniş ölçekli online oyunu, sürekli aynı olan DeathMatch ve Capture the Flag'den fazlasını sunan bir multiplayer deneyimi yaratılması açısından sarfedilen ilk kayda değer çabaydı. Son derece başarılı oldu ve bezgin 3D oyuncularına roketli askerlerle, çeşitli araçlarla dolu yepyeni bir dünya verdi. Oynamak için harika açık alanlar yarattı ve uyulması gereken bir sürü yeni kural koydu. Bunlarla da kalmadı, son derece sağlam bir ağ kodu sayesinde şu an piyasada ihtiyaca cevap verebilen birkaç arayüzden birini sundu. *Tribes*, online savaşların kurallarını yeniden yazması sayesinde bu senenin Yenilik Ödülü'nün haklı sahibi oldu.



kenan9593

SINIRSIZ DOĞAL SES

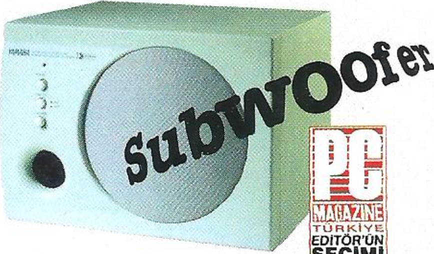
YAMAHA®



Surround Sound



Yamaha, YST multimedya speaker serisi adeta "PC' lere hayat vermektedir."



YST-M 55D

680 W (80 W RMS) gücü ile Yamaha'nın ilk USB hoparlör sistemi bir çok ödül almıştır. USB ve analog bağlantı olanağı bulunmaktadır.

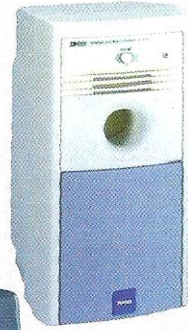


YST-MSW 10 Subwoofer

400 W çıkış gücü (25 W RMS) 35-250 Hz. frekans aralığı. 16cm'lik tek bas hoparlörü ve masif ahşap gövdesi ile gerçek bir teknoloji harikasıdır.

YST-M 100

Titreşim korumalı ahşap gövde, 2 yollu hoparlör, 9 cm woofer, 1,5 cm SS tweeter, 3D-Ymersion efekti, **250 W** güç (40 W RMS), 50Hz-20kHz, AST aktif servo anfi teknolojisi.



YST-MS 28

Süper şık ve güçlü 3D surround hoparlörler. **150 W** (25 W RMS).

Yamaha Hoparlörler: YST-M100, YST-M20, YST-M15, YST-M8 Subwooferlar: YST-M SW10, YST-M SW5

Yamaha Surround Hoparlörler: YST-MS55D, YST-MS50D, YSTM-35, YSTM-30, YST-M28, YST-MS58, YST-MS51, YST-MS5

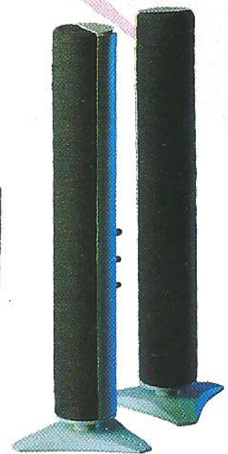
TEAC®

TEAC hoparlörler, dinamik ve zengin ses tonları, çekici tasarımları ile sadece iş değil, ev ortamında da kullanılabilen yüksek kaliteli ve uygun fiyatlı ürünlerdir.









Dolby Pro Logic ve

Dolby Digital Surround Sistemler

Dolby Surround Home Theater 2000 serisi

Toplam 6 hoparlörden oluşan ev sinema paketleri. Dolby Digital ve Dolby Pro Logic Surround desteği ile toplam 1000 W'lık güç. Kendi anfisi ile üç analog ve iki digital giriş imkanı. Uzaktan kumanda ile tüm fonksiyonların kontrolü. Bilgisayar, DVD player, Discman, play station, TV, video, radyo gibi cihazları bağlama imkanı. Farklı kapasitelerde değişik modeller.

AC-3

DOLBY DIGITAL

SKY

BİLİŞİM ve MULTİMEDYA

TFT/Flat SoundLine

Özel olarak TFT monitörler, LCD paneller veya notebooklar ile birlikte kullanılmak üzere tasarlanmış panel ve kolon tipinde hoparlörler. 2x60 Watt güç ve 80-18.000 Hz frekans aralığı.

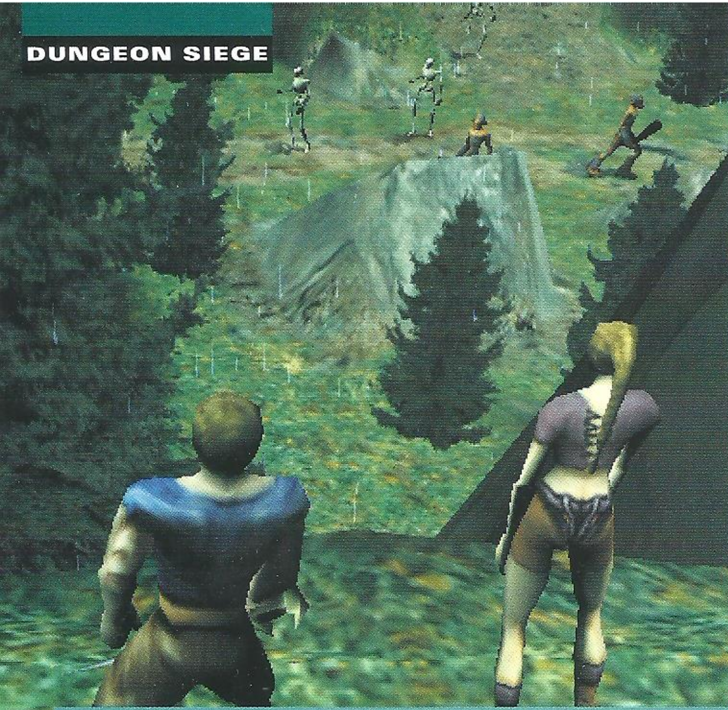
Türkiye Tek Distribütörü: SKY İthalat, İhracat ve Pazarlama Ltd. Şti.

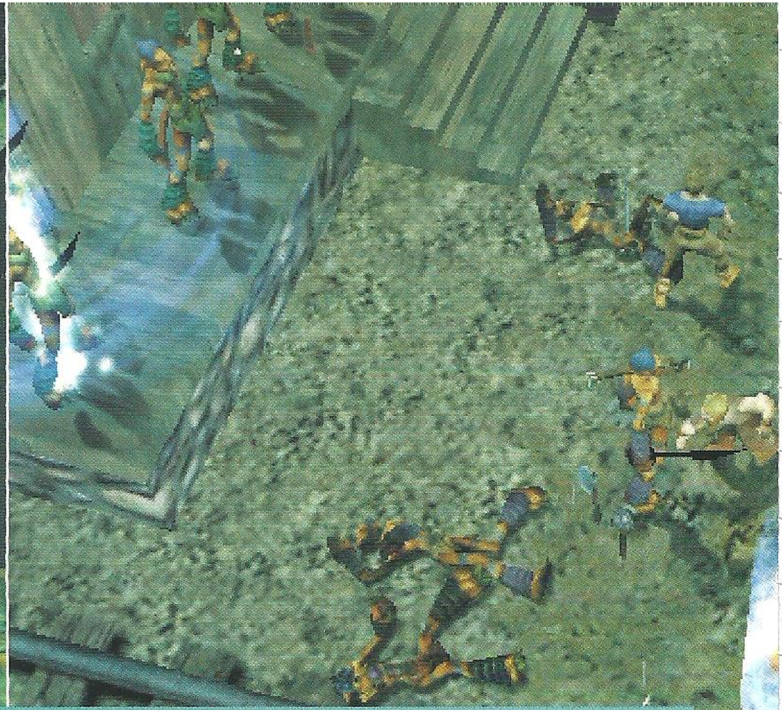
Merkez: Nişantaşı Ihlamur Yolu, Yonca Apt. No:40/4 Kat:1 80200 Topağacı-İstanbul Tel: 0212-225 68 08 Faks: 0212-232 89 26

Şube: Altan Erbulak Sokak, Üçmer Apt. No:5/8 80300 Mecidiyeköy-İstanbul Tel: 0212-216 45 97 Faks: 0212-212 09 67

http://www.sky.com.tr E-posta: sales@sky.com.tr - destek@sky.com.tr

kenan9593

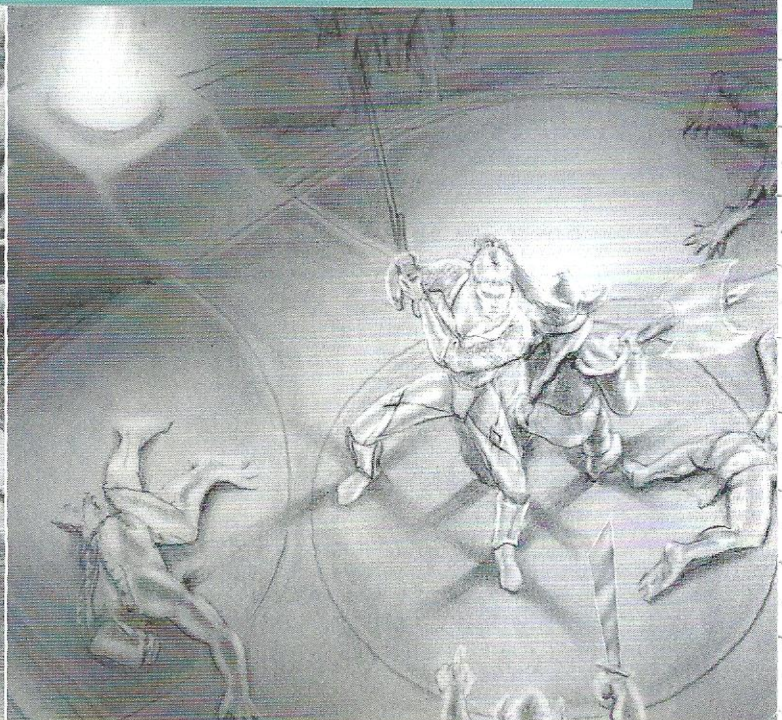




CHRIS TAYLOR'IN ESERI DUNGEON SIEGE

HER İKİ TÜRÜN EN İYİSİ





kenan9593

TOTAL ANNIHILATION'UN YARATICISI, REAL-TIME STRATEJİ'NİN EN HEYECAN VERİCİ ÖZELLİKLERİNİ, ROLEPLAYING'İN İNSANI SARAN HİKAYE YAPISI VE KARAKTER GELİŞTİRME ÖZELLİĞİYLE BİRARAYA GETİREREK, HER İKİ TÜRÜ DE BAŞTAN TANIMLAYACAK VE DIABLO'YU TAHTINDAN İNDİRECEK YENİ BİR MELEZ YARATIYOR.

Chris Taylor sizin favori oyun türlerinizi yaratmaz; ama onları daha iyi bir hale getirir. Chris'in Washigton, Kirkland 'de ki Gas Powered Games adlı takımı ilk defa çıkaracakları *Dungeon Siege* isimli oyunla fantasy roleplaying oyunları için gene aynı niyet içindeler.

Mevcut türlere taze bir soluk kazandırmak Taylor için yeni bir şey değil. 15 yıldır bazı PC oyun klasiklerinin arkasındaki itici güç oldu. Henüz 21 yaşındayken şimdi Electronic Arts Canada olan Distinctive Software'i kurdu ve Accolade'in ilk hit'lerinden olan *Hardball 2* ve *Test Drive 2*'nin dağıtımına yardımcı oldu.Şirketin bir sonraki oyunu *4D Boxing PC* oyunlarında motion-capture teknolojisini kullanan ilk oyunlardan biriydi ve bugün bile tartışılmaz liderliğini korumaktadır. Hatta Taylor bu konuda" Scotch tape ve paket teliyle yapılan ilk oyun olduğundan %90 eminim" diyor. Bir kaç beyzbol oyununun üzerinde çalıştıktan sonra Taylor dikkatini tamamen farklı bir alana yöneltti: Real-time strateji oyunları.

Diğer milyonlarca oyuncu gibi Taylor da *Command & Conquer*'u ilk eline aldığında oyunun sonu olmayan problemlerle dolu olduğunu farketti. " Westwood'un, ünitelerin geri çekilirken de ateş edebilmesi, mermiler düştüğünde bundan etkilenen yeryüzü şekilleri gibi, *C&C* da beni rahatsız eden hataları düzelteceğinden emindim. Fakat bunların hiç birini düzeltmediler" diyor. "Tüm bunların yanında bir RTS'den beklediğim ve *C&C*'da da bulamadığım bir başka özellikte yoğunluk ve heyecandı. Tıpkı Normandiya çıkartması sırasında Er Ryan'ı Kurtarmak'ta hissedilen heyecan gibi. Neden olmasın? Bu bilgisayarın yapabileceği bir şey! Hepimiz bir masa üstü oyunu oynayabilir, sıramız geldiğinde birimimizi yürütebiliriz. Hatta bazı RTS oyunları masa üstüne bile rahatlıkla uyarlanabilir."

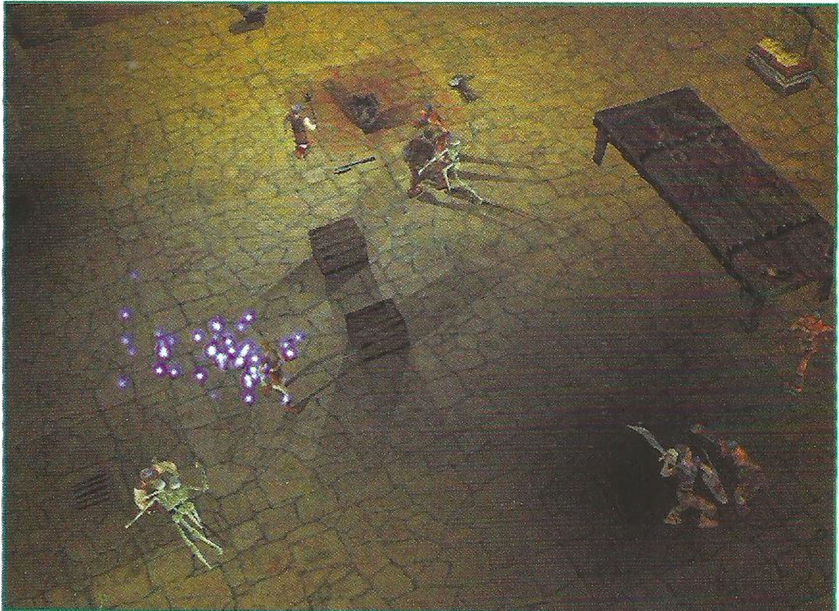
Taylor 3D RTS rüyasını Humongous Entertainment'tan Ron Gilbert'e götürdü, böylelikle Cavedog Entertainment doğdu ki *Total Annihilation*'u bize getiren Cavedog'du. *Total Annihilation* real-time strateji oyunlarında nelerin keşfedilmeyi beklediğini bize en açık haliyle gösterdi. Oyunun 3D arazisi stratejiye gerçekçi taktik unsurları kazandırdı. Yüksek bölgedeki birimlerin daha geniş atış menziline sahip olması, ağaçların saklanmak için kullanılabilmesi ama ateş aldıklarında içlerindeki birime de zarar vermeleri, patlamalar sonucu etrafa saçılan metal parçalarının menzil içindeki birimleri, ister dost ister düşman olsun, yaralamaları, savaştan sağ çıkan birimlerin tecrübe puanı kazanmaları ve bunun gibi bir çok özellik *TA*'yı RTS'lerin yeni kralı yaptı.

FAZLASIYLA BÜYÜ VE SAVAŞ!

Cavedog 'da ki başarıdan sonra Taylor, *Total Annihilation*'ın yaratılmasında büyük rolleri olan Jacob McMahon ve Bart Kijanka'yla birlikte Gas Powered Games'i kurmak için şirketinden ayrıldı. Ajandalarındaki ilk iş *Total Annihilation*'daki adrenalin kokan aksiyonunu yakalayacak bir roleplaying oyunu yaratmaktı. Bunun için RPG'ler deki geleneksel metin ve konuşma ağırlıklı ögelerin yerini real-time stratejilerdeki en iyi özelliklerle değiştirmeye başladılar. "Aksiyon RPG'ler bizi "geleneksel" RPG'lere göre daha çok heyecanlandırır çünkü geleneksel oyunlardaki ağır oynanışın aksine aksiyon RPG'lerinde bir hareket vardır." diyor Taylor. " Eğer *Total Annihilation*'daki heyecanı bir aksiyon tabanlı RPG'ye taşıyabilirsek daha çok şey yaratabileceğimiz fark ettik. Düşünün bir defa: Bir grup karakterinizle bir odaya dalıyorsunuz, savaş başlıyor, kılıçlar uçuşuyor, eşyalar ateş alıyor, düşmanlar ölürken çığlıklar atıyor ve hey, biz tüm bunların nasıl yapılacağını biliyoruz! O zaman bunları bir araya getirelim."

Real-time strateji ve roleplaying evliliğinin ürünü tabii ki *Dungeon Siege* oldu. Bunun için Gas Powered Games projeye başlarken, başından sonuna kadar üç hedef üzerine odaklanma kararı aldı. İlki oyunun daha en başından oyuncuyu sarması ve bu duygunun oyunun oynamaya devam ettiği sürece hiç eksilmeden sürmesi. İkincisi gerçek bir roleplaying macerası hissini uyandırması için, maceraya dalan grubun, her biri oyuncunun kontrolünde olan çeşitli karakterlerden oluşması. Tabiiki RTS ögeleride en fazla burada rol oynuyor. Üçüncüsü ise karakter gelişimine bir sınır koymayarak geleneksel karakter sınırlayıcı sistemin dışına çıkmak ve oyunculara gruplarındaki karakterleri istedikleri kadar geliştirebilme özgürlüğü sağlamak.

Taylor ve şirketi, tüm bu hedefleri gerçekleştirme ve oyuncuyu daha en başından oyunun içine çekme konusunda *gerçekten* çok ciddiler. Bu yüzden Dungeon Siege'i sürükleyen hikaye oyunun başında aslında oyuncudan *saklanıyor*.



Çarpışmaların, bir dungeon'u skeletal warrior'lardan temizlemek için yapılan bu savaşta olduğu gibi, kafanızı karıştırma potansiyeli var. Eğer işler çok karışık hale gelirse oyunun hızını düşürebilir veya pause edip emirler verebilir ve silahlarınızı değiştirebilirsiniz.

kenan9593
www.pcgamer.com

Taylor'a hikayeyle ilgili sorular sorduğumuzda bize bir kahkahanın ardından şöyle dedi " Dünya'yı kurtarmak zorunda olan bir kahramanı oynuyırsunuz." Ardından da ekledi " Oyun başladığında çiftlik evinizde saldırıya uğruyorsunuz ve bundan kimin sorumlu olduğuyla ilgili en ufak bir fikriniz bile yok. Tek bildiğiniz orc benzeri yaratıkların sizi öldürmek için etrafta dolaştıkları." Doğal olarak oyun dünyasında dolaştıkça karşınızdaki güçler hakkında daha çok bilgiye sahip olacaksınız ve bir grup kuracaksınız. Taylor bunun sinematik bir yaklaşım olduğunu düşünüyor. Bir kaç logo göster sonra, etrafın karışmasından hemen önce tarlasında çalışan oyuncunun üzerine odaklan. Bu oyuncuyu anında oyunun içine çeker. Bu yaklaşım şöyle bir düşünce yaratıyor: Neden oyuncuyu kuşku içinde bırakmak yerine PC fantasy roleplaying'lerde çokça kullanılan iğrenç planlarını yürürlüğe koyarken bir yandanda neşe içinde kıkırdayan kötü adamı gösterme" yi seçelim?

Fakat Taylor için bir oyuncunun konsantrasyonunu bozup hevesini kaçırabilecek en büyük sorun iki kelimede yatıyor: Yükleme ekranları."Oturup bir çubuğun dolmasını beklemek bana bunun bir bilgisayar oyunu olduğunu hatırlatıyor" diyor."Oysa ben o dünyaya *gitmek* ve orada *kalmak* istiyorum. Bu yüzden tasarım amaçlarımızdan biri de başından sonuna kadar, level yüklemek için duraklamalar yaşamadan, dolaşabileceğiniz muazzam bir dünya yaratmak. Kapalı-açık alan geçişlerinin hissettirilmeden yapılmasını sağlamaya çalışıyoruz. Bir binaya girdiğinizde çatının kaybolması ya da bir dungeon'dan dışarıya çıktığınızda geçişlerin herhangi bir duraklama olmadan yanlızca bir yürüyüşten ibaret olmasına çabalıyoruz." Başka bir ifadeyle , bir defa *Dungeon Siege*'e girdiğinizde *asla* bir yükleme çubuğu görmeyeceksiniz ya da yeni bir bölgenin yüklenmesi için bir veya iki saniyeden fazla beklemeyeceksiniz. Hiç durmadan dört-beş saat, hiç bir kesilme olmadan, durmaksızın oynadıktan sonra yeni bir "level"a geçtiğinizde bu yapının ne kadar acımasız olduğu hakkında ufak bir fikriniz olacak.



Dungeon Siege'in Gas Powered Games tarafından gelişirilen "verteks ağırlıklı" animasyon sistemi, karakterlerin düzgün hareket etmesi için astronomik poligon sayıları gerektirmiyor. Bu, bir çok karakterin her an aynı ekranda savaşabileceği düşünüldüğünde gerçekten çok iyi bir gelişme.

Bu fikir *Dungeon Siege* dünyasının büyüklüğü konusunda da aynı paralellikte seyrediyor."3D' oyunlarda gördüğünüz düz alanlardan uzaklaşmak istedik" diyor Taylor."Şimdi bir çok oyunun yuvarlak hatlı tepeler yapmak için kullandığı yöntemle teknik zorluklardan dolayı sarp bir tepe yapmak çok zordur. Bu oyunlarda tipik olarak bir çeşit maksimum yükseklik sınırı vardır. Bizim amacımız yükseğe çıkabilen muazzam derecede devamlı bir 3D dünya yaratmak. Bir dungeon'un içine gireceksiniz ve döne döne derinliklerine ineceksiniz, çok gittiğinizi düşündüğünüz bir anda ise henüz onda biri kadar inebildiğinizi fark edeceksiniz!"

Tüm bunların getirdiği, genellikle RPG'lerde kayıp olan gerçek macera hissi diyor Taylor."Kasabadan yanlızca bir kaç metre uzaklıktaki dungeon ile kasaba arasında ileri geri koşuşturduğunuzu hissettiğiniz bir duygu. Oyuncunun 'vay canına evden gerçektende çok uzaklaştım, çok derinlerdeyim' hissini yakalamasını sağlayacak kadar büyük bir derinlik ."

İnsanlar İçin Güç

Oyuncuların kendi haritalarını yaratabilmeleri gerçeği, *Total Annihilation*'a oyunun uzun süre oynanması özelliğini sağlamıştır. Bu her oyun üreticisinin yeni bir ürün yaratırken rüyası olmuştur. "Biz TA ile internet topluluğuna kendi içeriklerini yaratmaları için bir kapı açtık. Şimdi aynı şeyi çok daha geniş bir ölçekte *Dungeon Siege* için yapıyoruz." diyor Chris Taylor. "Siege Editor'u yanlızca kendi haritalarınızı yaratmak için kullanmayacaksınız. Aynı zamanda kendi büyülerinizi ve silahlarınızı da yaratabileceksiniz. Sistemimiz kendi data'nızı diğer oyunculara hızlı ve kolay bir biçimde aktarabilmenizi sağlayacak."

Gas Powered Games'in uğraştığı konu yanlızca kullanıcılar için level dizaynını basitleştirmek değil fakat aynı zamanda diğer RTS başlıklarında görmediğiniz yükseklik ve keskinlikte yeryüzü şekilleri içeren dev gibi dünya tipleri yaratılabilmesini sağlamak. Böylelikle takım, kullanıcı editör'ü için çocukluklarında kullandıkları Legolar ya da elektronik tren setleri gibi kolayca kullanabilecekleri bir sistem yaratma çalışmasına girdiler. Siege'in motoru, bir hiçlikte koskoca dünyalar yaratabileceğiniz, birbiriyle içiçe geçebilecek çeşitli parçalardan oluşacak."Parçaları çok rahat koyabileceksiniz. "Bir tepe istiyorum, bir vadi istiyorum, kasaba için bir açık arazi istiyorum, içinde dungeon olan bir şato istiyorum" derken çok kısa zamanda çok geniş bir harita yaratabilirsiniz" diyor Taylor. Gerçektende boş konuşmuyorlar. GPG takımı bize yaptıkları *Dungeon Siege* sunumunda, bir sanatçının yanlızca *iki* saatte yaptığı kocaman bir harita gösterdiler. Taylor'un dediğine göre, Siege Editör'ü objeleri dikey düzlemde gerçekçi olarak ele alabildiği, için insanlar isterlerse Empire State binasını bile inşa edebileceklerini fark edebilecekler; üstelik çalışan asansörleriyle!

Belki de basit level yaratma editöründen çok daha heyecan verici olan şey, büyü ve silah yaratma editörü. Büyülerin ve silahların efektlerini tanımlayan yazı tabanlı dosyaları kullanarak oyuncu mevcut bir büyü için yeni bir görsel efekt tanımlayabilir. Örneğin yarı saydam, kendi etrafında dönen bir top yaratıp bunu hedefe şimşekler gönderir hale getirebilirsiniz veya hiç yoktan tamamen yeni bir büyü yaratabilirsiniz. Harita parçalarını bir araya getirmekten biraz daha zor ama yarattıklarınızın tüm *Dungeon Siege* topluluğu tarafından kullanılacağını düşündüğünüzde öğrenmek için çok daha fazla zaman ayıracağınıza eminiz.

Kontrol Sizde

Dungeons & Dragons oynayan herkes bunun bir "eğlence" olduğunu bilir. Taylor'un işaret ettiği gibi "şimdiye kadar hiç kimse D&D'yi bir dungeon master ve bir oyuncudan ibaret olarak oynamamıştır". Fakat beş, altı, yedi veya on oyuncudan oluşan bir grubu kontrol etmek gerçekten sorun doğurabilir. İşte real-time öğeleri tam burada devreye giriyor. İlk saldırıyı savuşturduktan sonra kasabaya gittiğinizde grubunuza maceracılar katma şansına sahip olacaksınız. Bunu onları sıkışık bir durumdan kurtararak veya, daha sonraları, onlara bir seferlik ödemeler yaparak gerçekleştireceksiniz. Bu bir kez olduktan sonra önünüzde bir fırsatlar dünyası açılacak çünkü RTS kontrol sisteminin getirdiği seçenekleri kullanmaya başlayacaksınız.

Bunun ilk avantajı kullanım kolaylığı olması. Tüm genel RTS'lerde olduğu gibi gruplar oluşturmak için shift+klik, klikleyip sürükleme, waypoint koyma, işaretle ve klikle türü navigasyon tipi hareketler binlerce oyuncuya tanıdık gelecektir. Üçüncü - kişi bakış açısından formasyonlar oluşturabilir, waypoint'ler koyabilir, komut edebilir ve genellikle durumun tümüne hakim olabilirsiniz. Yeni bir RPG oyuncusu bile çok kısa bir zamanda sistemde ustalaşabilir.

Belkide bu tip bir kontrol sisteminin en büyük yararı grubunuzu bölme olanağı sağlaması. Stratejinizi kurmak için savaş sırasında grubunuzu ayırabilmenizin yanında, ganimetle dolu bir grubu yeni eşyalar almaları ve ganimeti paraya çevirmeleri için son ziyaret ettiğiniz kasabaya gönderebilirsiniz. Bu can sıkıcı geri dönüş yolculuğunu yapmamanın ne kadar güzel olduğunu tahmin edebilirsiniz. Kasabaya ulaştıklarında bir mesaj size bunu bildirecek ve bir kaç klikle onları

kenan9593

yolculukları sırasında kontrol edebilecek, karşılaştıkları NPC'lerle olan iletişimlerini yürütebileceksiniz. İlerideki tepede ne olduğundan emin değilmisiniz? Bir kaç "harcanabilir" elemanınızı alıp onları, bir bela çıkması durumunda her an pozisyonlarına dönecek şekilde, ileriye keşfe gönderin. Tıpkı tarihimizde "kolcu"ların yaptığı gibi.

Grubun alt gruplarını kontrol edebilme ve gerektiğinde onlara hemen ulaşabilmenin bir başka harika yanıda, oyun boyunca karşınıza çıkabilecek küçük quest'leri yakalayabilmenizi sağlaması. Diyelimki çürük bir köprüyü geçmeye çalışıyorsunuz ve grubunuzu yarısı köprünün üzerindeyken köprü çöküveriyor ve içine düştükleri nehir onları bir adaya sürüklüyor. Şimdi grubunuzu yeniden bir araya getirmek yeni amacınız. Tabiiki onları orada ölüme bırakıp başka bir yerden yeni arkadaşlar edinme şansınızda var. Ama işte tam burada yeni bir sorun ortaya çıkıyor. Ya grubun tüm ganimetini onlar taşıyorsa veya en iyi büyücünüz o grubun içindeyse o zaman ne yapacaksınız?

Bu tip bir kontrol şekli çok kolay ve basit görünebilir, ama üzerinde biraz düşündüğünüzde Gas Powered Games'in size getirdiği avantajları daha iyi görebiliyorsunuz. Özellikle bulmacalar, quest'ler ve savaşta, ki bunlar *Total Annihilation*'u da büyüleyici kılan özelliklerdi, kendini daha ön plana çıkartıyor.

Sınırlar Yok

Eğer GPG takımının bir kurallar el kitabı olsaydı ismi şu olurdu: Sınırlar yok."Biz oyuncu için kurallar ve sınırlar koymama konusunda çok kararlıyız. Biz onların yapabilecekleri *herşeyi* yapabilmelerini istiyoruz." diyor Taylor."Bu önemli çünkü bir sürü sınır ve kural koyduğunuzda herkes aynı şekilde oynamaya başlar."

İşte bu yüzden *Dungeon Siege*'de tipik bir yaratma sistemiyle karşılaşmayacaksınız. Cevap verecek sorular yok, karakterinizin sahip olacağı primary skill'ler yok, dağıtacak skill puanları yok, yok ta yok."Oyuna kadın veya erkek tek bir karakterle başlıyorsunuz ve seçeneklerle karşılaşıyorsunuz." diye açıklıyor Taylor. " Bir magic scroll, bir yakın dövüş silahı ve bir yay var. İşte karakterinizi geliştirmeye bu şekilde başlıyorsunuz. Ben bunun tamamen oyuncunun bir yansıması olduğuna inanıyorum. Bilinçli tercihler yapmak durumunuz olmayacak, yanlızca eşyalardan seçeceksiniz."Bu tip bir sistem iki konuda başarılı olur: Sizi menüler kalabalığıyla uğraşmaktan kurtarır (ki oyuna olan konsantrasyonunuzu bozan en önemli etkenlerden biri budur). Bu da oyunun "Attribute" sisteminin bir parçası olarak karakterinizin, ne tip bir insan olduğunuzu yansıtmak için "organik" olarakta gelişeceği manasına gelir.

Tüm karakterler beş özellikte değerlendirilir: Streng, Intelligence, Dexterity, Life ve Mana. İlk üçü direkt olarak skill'lere etki eder. Strenght direkt olarak yakın dövüşteki performansınızı etkiler, Intelligence büyü kullanıcıları için hayati derecede önem taşır ve Dexterity menzilli silahlarla yaptığınız atışların ne kadar isabetli olacağını belirler."Ben büyücüyüm, büyü yapabilirim!" diye başlamak yerine, *Dungeon Siege* sizin en doğal şekilde sınıf sahibi olmanızı sağlıyor; yani sözle değil direkt yaparak. Bundan dahada fazlası sistem alt kategorilere de izin veriyor. Yani ara sıra büyü kullanan bir fighter, fighter-magic user olabiliyor vs. Bu küçük bir şey gibi görünebilir ama bir düşünün: Magic User karakterinizin savaş skil'lerini geliştirmesine izin vermediniz, bu yüzden Strenght skill'i düştü ve öyle bir an geldi ki bir yığın skeletal warrior'un arasında, elinde yanlızca Healing büyüleriyle kalakaldı! Kolaysa çıkın işin içinden.

"Eğer Total Annihilation'daki heyecanı bir aksiyon tabanlı RPG'ye taşıyabilirsek daha çok şey yaratabileceğimizi fark ettik."


Tasarım aşamasındaki karakter tasarımları, gerçekten çok "kötü" yaratıklar vaad ediyor.

En ilginç özelliklerden biri de mana. Her karakterin bir " mana-channeling rate"'i var. Bu bulunduğu ortamdan ne kadar mana çektiğini gösteriyor. Grubunuza yeni bir eleman aldığınızda gözünüzü üzerinde tutmak isteyeceğiniz bir özellik. Diyelimki grubunuz için, genellikle fazla gelen eşyaları taşısın diye yeni bir yardımcı kiraladınız ya da bir çırak aldınız. Fakat sonradan onun mana-challenging rate'inin inanılmaz derecede yüksek olduğunu fark ettiniz. Bu da grubunuza, eğer şans verilirse etrafı kırıp geçirecek derecede kuvvetli, potansiyel bir magic-user aldınız demektir. Bir çeşit spor oyunu menejerliği gibi. Bu bulduğunuz cesetler içinde geçerli. Üzerinde bir zırh ve kılıç olan bir kemik yığınını yeniden hayata döndürmek için bir yığın mana harcayıp Goliath (efsanelerdeki kuvvetiyle ünlü dev) kadar kuvvetli bir fighter'a sahip olabilirsiniz. Ama bu konuda bir risk aldığınızıda unutmayın. Beklediğinizin tersine son derece kötü ve kızgın bir karakteri de istemeden hayata döndürmüş olabilirsiniz.

GPG geleneksel RPG öğelerine yanlızca burnunu bu kadar sokmakla kalmıyor, daha da ileri gidiyor. İşte size iyi bir örnek: Yeni bir kılıç ve zırh almak için bir dükkana giriyorsunuz, zorluklarla kazandığınız hazinenizi ortaya koyuyorsunuz ve aldığınız eşya inventoy'nizde beliriyor. Baktığınızda bir eşya daha almış olmalısınız diye düşünüyorsunuz. İşte kötü haber burada; çünkü sahip olduğunuz zırh şimdi, 10 dakika önceye nazaran, ancak orjinal fiyatının yarısına satılabiliyor. Bu tip bir oyun dizaynı roleplaying oyunlarında son derecede rahatsız edici bir özelliktir ama bunu Dungeon Siege'de bulamayacaksınız. Hiç bir satış siz dükkanı terk edinceye kadar bitmeye-


Siege motorunun en etkileyici özelliklerinden biri çok yüksek tepeler yaratabilmeniz. Bu özellikle manzara seyretmek ve menzili silahlarla saldırmak için çok güzel bir yenilik. Gurubumuz çok yakında ziyaret edilecek gibi görünüyor.

kenan9593

"BİZ OYUNCU İÇİN KURALLAR VE SINIRLAR KOYMAMA KONUSUNDA ÇOK KARARLIYIZ. ONLARIN *YAPABİLECEKLERİ HERŞEYİ* YAPABİLMELERİNİ İSTİYORUZ. BU ÖNEMLİ ÇÜNKÜ BİR SÜRÜ SINIR VE KURAL KOYDUĞUNUZDA HERKES AYNI ŞEKİLDE OYNAMAYA BAŞLAR."

cek ve uzun bir süre, aldığınız malı dükkana döndüğünüzde, aynı fiyata satabileceksiniz. Bu zaman aralığı dükkanlar dışında kasabada mal satan insanlar içinde geçerli olacak ama daha kısa olmak şartıyla. Çok daha güzel bi haber ise artık inventory'nizde tutamayıp atmak zorunda kaldığınız malları kilolarca mal yükleyebileceğiniz yük katırlarına yükleyerek birisinin yönetiminde satmak için en yakın kasabaya veya şatoya gönderebileceksiniz. Aynı zamanda dünyanın yeni köşelerini keşfetmeye devam edebileceksiniz.

BENİMLE DUNGEON'DA BULUŞ

Bilgisayar karakterlerini bu kadar etkili bir şekilde kontrol etmek harika olsada, RPG oyuncularının online olarak oynamaktan aldıkları zevk hiç bir şeyle karşılaştırılamaz.

Dungeon Siege'de hem ortak hemde rakip olarak oynama imkanınız olacak. Single play modunda arkadaşlarınızla ortak olarak oynayabilir veya rakip olarak belli amaçları yerine getirmek için küçük haritalarda karşılaşabilirsiniz. Örneğin ortada bir kale olabilir ve iki grup kaledeki belli bir yere ulaşmak için kapışabilirsiniz. Ya da belli bir süre içerisinde bir nesneye sahip olmak için yarışabilirsiniz. Öldürdüğünüz düşman sayısı veya belli bir sayıda nesne ve eşya toplamak gibi hedefler konarak sayıları çoğaltmak mümkün. Oyun ne olursa olsun Host tüm parametreleri ayarlayabilir.

Taylor *Dungeon Siege*'in "LAN ve Internet üzerinden oynanabilir" olacağını sötlüyor. " Biz, bazılarının 'inside-out' eşleştirme dedikleri bir client-server modeli kullanıyoruz. Diğer oyuncuları bulmak için oyundan çıkıp başka bir programı çalıştırmak zorunda değilsiniz. Bu oyunun içinden yapılabilir. Fakat oyunları bulmak ve oynayabilmek için eski metodlarıda kullanacağız. " Oyunun Microsoft tarafından yayınlanacağını göze alırsak MSN Gaming Zone için bir destek olacağını şimdiden tahmin edebiliriz.

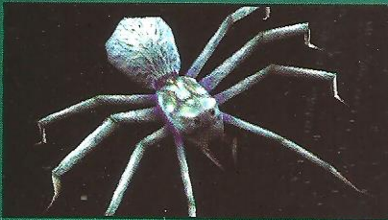

Grubunuz Krug'un altın madenlerini neden işgal ettiğini öğrenmek için kasabaya girer. Bilgi topladıktan sonra ganimetinizi taşıtmak amacıyla bir kaç yardımcı kiralamak isteyebilirsiniz.

Total Annihilation'da olduğu gibi burada da çok büyük bir *Dungeon Siege* oyuncusunun oyun için kendi senaryolarını yaratacakları tahmin edilebilir. GPG burada da bir kullanıcı tarafından yaratılmış oyuna giren oyuncunun onu ne gibi belaların beklediğiyle ilgili bilgilere erişmesini basitleştiriyor."Birisi katılmak için bir oyuna klikledığinde, oyun onu girdiği oyunun orjinal olmadığıyla ilgili uyaracak." diyor Taylor."Eğer download etmeyi seçerseniz oyundan çıkıp, oyunun yaradılış aşamasında ne gibi değişiklikler yapıldığını ve aslından ne kadar farklı olduğunu anlatan, kendiliğinden kurulmuş bir GAS dosyasını okuyabileceksiniz. Bazı oyuncuların, oyuna ne eklediklerıyle ilgili kendi hazırladıkları grafik tabanlı menü dosyalarıyla karşılaşmak şaşırtıcı olmayacaktır."

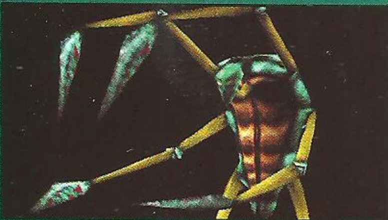
Bunların hepsinin üzerinde *Dungeon Siege*'in 3D dünyasındaki grafik efektleri üzerinde gerçekten çok büyük bir titizlikle çalışılmış görünüyor. Gerçek gölgeler (burada *gerçek* kelimesini vurgulamak istiyorum), gözalıcı parçacık efektleri, renkli ışık efetleri ve aklınızı başınızdan alacak sürüyle ayrıntı. Özel 3D silah modelleri, hedefin üzerinde saplı kalan oklar, yerden sıçrayan yağmur damlaları, rüzgarla değişik yönlere savrulan yağmur ve kar damlacıkları ve daha bir çok şey. Daha dağıtımına aylar varken dahi görüntü departmanında herşey müthiş derecede iyi görünüyor. Microsoft'un kapsamlı DirectX test laboratuarı oyunun bir çok sistem üzerinde çalışmasını sağlamak zorunda ama minimum sistem olarak genede bir Pentium III gerekeceği tahmin ediliyor. Gas Powered Games'in kurucuları Taylor, McMahon ve Bijanka tartışmasız olarak oyunun teknolojisiyle gurur duysalarda, oyun özellikle bir konu üzerinde özetlenebilir: Oynanış."Teknoloji ve özellikler oynanışa hizmet etmeli" diyor Taylor. "Eğer oynanışa hiç bir katkısı olmayacaksa yeni *hiç bir şey* eklemeyi sevmiyorum. Biz oyunlar yaratıyoruz, filmler, romanlar veya Shakespeare oyunları değil. Ya bana oynanış verin yada beni öldürün!" PCG

KÖTÜLÜĞÜN GÜÇLERİ

Dungeon Siege, epik bir ölçeğe sahip roleplaying oyunu ve bu tabii ki yanında, devasa oyun dünyasını gezerken karşılaşacağınız bir sürü canavarı da getiriyor. Gelişiminin henüz başında olmasına rağmen bir bakış atıp, kendinizi savaşa ona göre hazırlamanız için size bu canavar çeşitlerinden bir kaç örnek sunuyoruz.







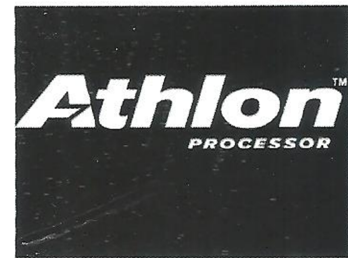

www.pcgamer.com
kenan9593

3D

OYUNLARDA OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS

YENİ ÇAĞDA ARTIK OYUNLAR OYUN OLMAKTAN
ÇIKIP GERÇEĞE DÖNÜŞÜYOR.
BİZ SİZE DAHA İLERİSİNİ VAAT EDİYORUZ!
GERÇEKLER DE GERÇEK OLMAKTAN ÇIKACAK
DÜŞLERİNİZE DÖNÜŞECEK!.....

AMD



arma

www.armacomputer.com

0216 418 78 80

kenan9593

Oyun Programcıları!

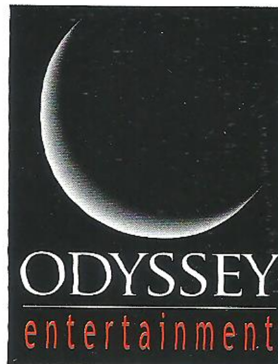
Hayaliniz Gerçekleşiyor...



ODYSSEY ENTERTAINMENT, bilgisayar oyunlarını seven, bu alanda kendini göstermek için fırsat arayan, yaratıcı, hevesli, iddialı ve kendine güvenen

Oyun Programcıları Aramaktadır.

İlgilenen adayların özgeçmişlerini faks yada posta ile göndermeleri gerekmektedir.



Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli-İSTANBUL Faks:0212.225 36 63

kenan9593

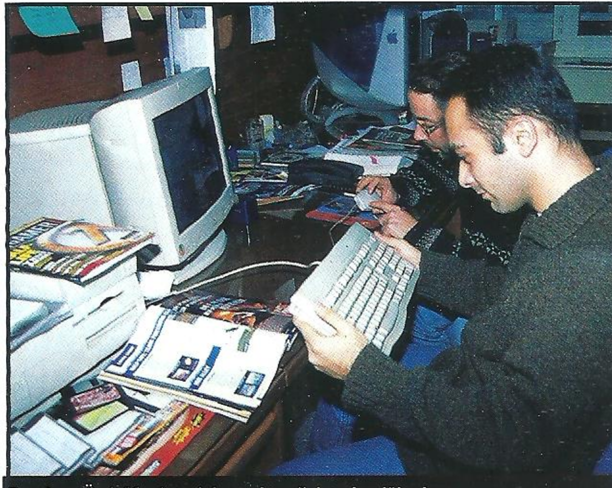
Grafikerlik zor iş!

Bu ay editörlerimizden Burak ve Ümit hayatlarının en zor deneyimlerinden birini yaşadılar. Derginin yazılarını hazırladıktan sonra ikisi de MAC'lerin başına geçtiler ve "Bunu yapmakta ne var ki? Biz Windows'la boğuşuyoruz, Quark Express'te neymiş? Yaparız biz kendi sayfalarımızı, çekilin siz kenara" demek gafletinde bulundular.

Aslında hatalarının farkına grafikerlerimiz Musa, Mithat ve Oğuz'un gülerek masalarının başından kalktıklarında varmaları gerekirdi. Ama ne yazık ki onlar bilgisayar bilgilerini ispat etmeye o kadar konsantre olmuşlardı ki henüz geri dönmek için çok geç değilken bile masalarına dönmediler.

Karşılaştıkları ilk sorun MAC'in mouse'unun tuş sayısıyla ilgiliydi. "Nerede bu mouse'un öbür tuşları?" şeklinde başlayan sorunlar kısa bir süre sonra "Bu G4'ün Floppy'si nerede? Klavyede x ve q tuşlarını bulabildinmi?" ve "Bu üzerinde elma işareti olan tuş ne işe yarıyodu?" gibi sorularla artarak onları yıldırmaya yetti.

Sayısız oyunu dize getirmiş editörlerimiz bu sefer MacOS'a mağlup olmuşlardı. Üzgün bir şekilde masalarının başına döndüklerinde, son bir buçuk saatlerini MAC'in başında bir şey "yapamayarak" geçirdiklerinden olacak, PC'lerine tüm içtenlikleriyle sarılarak hasret giderdiler. Gözyaşlarını saklamaya çalıştıkları bu duygu yüklü manzarada rahatsız edici tek şey, hain grafikerlerin gecenin sessizliğine bozan kahkahalarıydı.



Burak ve Ümit Macintosh başında soğuk terler dökerken...

AYIN OYUNU

Her ay benzerlerinin ötesine geçen, incelediğimiz diğer oyunlardan daha iyi olan bir oyuna "*PC Gamer* Ayın Oyunu Ödülü"nü veriyoruz. Ve bu ay kazanan oyunumuz...



PLANESCAPE: TOURMENT



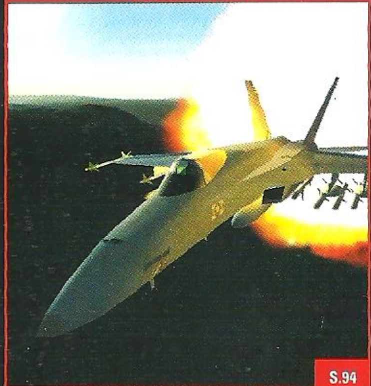
S.58

EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG Editör'ün Seçimi* logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

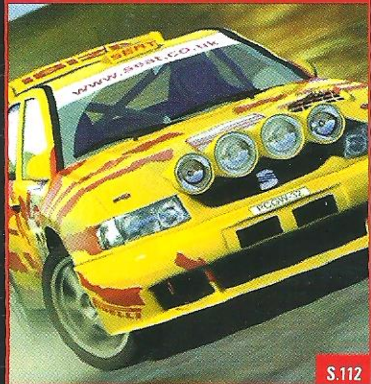


JANE'S F/A-18



S.94

RALLY CHAMPIONSHIP



S.112

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemesinde, iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz minimum donanım konfigürasyonu. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda istediğiniz performansı alamayabilirsiniz. Bu yüzden gerçekten ihtiyacınız olan performansı elde edebilmeniz için gerekli konfigürasyonu, oyunları bir çok farklı sistemde test ettikten sonra size öneriyoruz.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK

Çok az oyun %90'ın üzerinde puan alabilir; ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'ın üzerinde puan verdiğimiz her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebiliceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL

Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasalar da bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey fazlasıyla dikkate değer. Ayrıca uzmanların zorlu testlerinden geçirerek, ince eleyip sık dokuduktan sonra seçtiği bazı başarılı oyunlar da bu aralığa düşecektir. Piyasadaki en iyi 7th Cavalry oyunu olabilir; ama herkes Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemeyebilir.

79%-70% ÇOK İYİ

Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar. Yine de piyasada bunlardan daha iyi oyunların olduğu konusunda rahatlıkla bahse girilebilir.

69%-60% İYİ

Akla yatkın, ortalamanın üstü oyunlar. Satın almaya değer ama, büyük bir olasılıkla daha yüksek puan almasını engelleyen bir kaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA

Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama, paranızı harcayacak daha iyi alternatifler mutlaka mevcuttur.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA

Düşük kaliteli oyunlar. Sadece bir kaç zayıf, kurtarıcı özellik bu oyunları bir alttaki kategorinin sonsuz boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE

Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçın ve sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

kenan9593

Planescape: Torment



TÜRÜ: Roleplaying **GELİŞTİRİCİ:** Black Isle Studios **YAYINCI:** Interplay Productions, 001(800) 468-377529, *www.interplay.com* **GEREKENLER:** Pentium 200 MMX, 32MB RAM, 650MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü, 4MB DirectX uyumlu ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 333, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Black Isle Studios, şimdiye kadar yaratılmış en güzel RPG evrenlerine büyüleyici bir macerayla katılıyor.

Bir morgun ortasında, başınız ağrıdan çatlayarak uyandığınızda bir de kim veya ne olduğunuzu hatırlamıyorsanız, durumunuzla ilgili espri yapmak o kadarda kolay olmasa gerek. Aranızda eğlenceli bir akşam yemeğinden sonra sabah kalktığınızda fazla içkiden dolayı bu "hissi " tanımlayabilecekler vardır. Ama bu defa durum felekten bir gece çalmaktan biraz daha farklı; bu defaki durum ölüm. Görüyorsunuz ya, ölümsüzseniz işte böyle oluyor.

İşte bu Interplay'in *Planescape: Torment* oyunun açılışı. Oyuncular, bir gün hiç bir şey hatırlamayan ya da kim veya ne olduğuna dair hiç bir fikri olmayan Nameless One (İsimsiz olan) adlı bir karakterin rolünü üstleniyorlar. Havada yüzen ve konuşan bir kurukafayla küçük bir sohbetten sonra Nameless One gizemli bir mesajın arkasına dövme olarak kazınmış olduğunu fark eder ve görünüşe bakılırsa bu mesaj ona yazılmıştır. Oyuncular bu dehşet verici morgdan kendilerini dışarıya, karanlıkların, büyünün, ve hiçbir yere ve heryere giden portal'ların şehri Sigil'in labirentlerine atmak zorundadırlar.

Torment, TSR'nin Planescape AD&D evrenine dayanılarak yapılmış bir oyun. Yani oyuncular, elf'ler, ejderhalar veya tüylü ayaklı yaratıklar yerine zombi'ler, lich'ler ve gece dolaşan diğer yaratıklarla karşılaşacaklar. Oyundaki aksiyonun çoğu, evrenin merkezi olan ve portal'ları diğer boyutlara açılan Sigil adlı şehirde geçiyor. Şehir, gizemli güçlere sahip, esrarengiz Lady of Power tarafından yönetiliyor. Bu tuhaf ortamda, defalarca yaşayıp ölmüş ve böylelikle hemen hemen herşeyde uzman olmuş bir karakterle, yapımcılar şimdiye kadar hiç görmediğimiz bir RPG yaratmışlar ve işlerini inanılmaz derecede iyi yaptıkları da ortada.

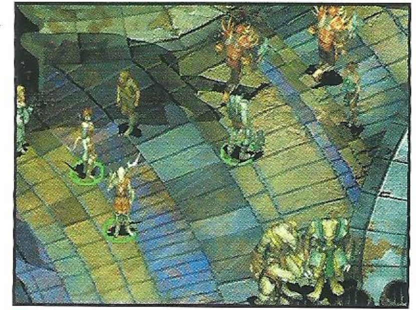
Oyunun motoru Biware'in *Baldur's Gate*'te kullandığının daha geliştirilmiş hali. Benzer olmasına karşın *Torment, Baldur's Gate* hayranlarının şikayetçi olduğu yanları düzeltmiş görünüyor. Haritanızı açtığınızda gezdiğiniz bölgeler için oyunun otomatik olarak not tuttuğunu görüyorsunuz. Yani artık bir hanın ya da evin yerini aklınızda tutmak zorunda değilsiniz, haritayı açıp imleci notlar üzerinde gezdirmek yeterli oluyor. Journal'da quest'leriniz tamamlanmış ve yapılacak diye ikiye ayrılıyor. Oyun ekranında karakterler daha büyük ve arka planlar daha hareketli. Büyü efektleri bile çok daha etkileyici olmaları için baştan yapılmış. Fakat oyun motoruyla ilgili problemler tam olarak çözülmüş sayılmaz. Gideceğiniz yeri bulmak için hala uğraşıyorsunuz, karakterler birbirlerinin yollarını kapatıyor ve inventory yönetimi başlı başına bir iş.

Detaylandırılmış arka planlar oyuna esrarengiz bir karanlık katıyor. Kocaman dişliler hantal bir şekilde dönüyorlar, NPC'ler çöple dolu pis şehirde geziniyorlar, zombi'ler vücut parçalarıyla dolu hollerde ayaklarını sürüyerek dolaşıyorlar. Şehrin zengin mahalleleri ise mozaikler, heykeller ve parlak ışıklarla donatılmış. Düzenli Harmonium'dan yaşayan ölü kaynayan Dead Nations'a kadar nereye giderseniz gidin arka planlardaki çalışma bölgenin atmosferini mükemmel bir şekilde yansıtıyor.

Oyundaki sizi asıl içine çeken etken ise inanılmaz derecede derinliğe sahip



Büyü efektleri karanlık, büyük ve çok güçlü. Tecrübeli RPG oyuncuları bile etkilenecekler.


Sokaklar günlük işleriyle meşgül, çeşit çeşit bir sürü NPC'yle dolu.

Tercihlerini İyi Yap!

Başlarda Nameless One'ın oyun içindeki kariyerini inşa etmek bazı oyunculara zor gelebilir ama aslında gayet kolay. Zor olan kısmı oyunun başında karakter puanlarını dağıtmak. Oyuncuların oyuna başladıklarında ne yapmak istedikleriyle ilgili temel bir fikirleri olmalı ki Streght, Intelligence, Wisdom, Dexterity, Constitution ve Charisma puanlarını buna göre dağıtmalılar. Sonradan oyunun içinde, bir fighter, thief, mage veya diğer özel sınıflardan birine rastladıklarında Namelass One'a çeşitli özellikler kazandırabilirler. Fakat yalnızca tek bir sınıf seçebilirler. Örneğin oyunculardan biri Nameless One'ın balta kullanma özelliğini geliştirirken bir mage olup artık baltasını sallayamadığında hayal kırıklığına uğrayabilir. Ama maalesef AD&D sistemi böyle bir düzen üzerine kurulmuş.

kenan9593



Inventory sistemi biraz uğraştırıyor, ama kısa yollar sayesinde çeşitli eşyalara ve silahlara kolay ve hızlı bir şekilde ulaşabiliyorsunuz.

müthiş kapsamlı hikayesi. Oyunun boyunca Nameless One'ı saran gizemi çözmek için bol bol konuşmaları okumak zorundasınız ki hikaye çoğunlukla bu konuşmaların içinde saklı. Özellikle başlarda tüm Hive önünüzde uzanırken ve hemen her NPC'nin size önereceği bir quest varken.

Oyundaki quest'lerin çoğu "bunu götür, şunu getir" türü quest'lerden olsada bazıları çok enteresan hikeyelere sahip. Nameless One bir quest'te dünya üzerinde çok şiddetli etkileri olabilecek eşyaları ararken bir diğerinde ise yanlızca bir casusun entrikalarını ortaya çıkartmaya çalışabiliyor. Buna rağmen quest'lerin çoğu Nameless One'a kendisiyle ilgili bilgi verecek, hatıralarının canlanmasını sağlayacak veya bu korkunç ana karakterimize yeni kariyerler açacak.

Oyuna başladığınızda ve level atladıkça karakter puanlarınızı Nameless One'ın çeşitli özellikleri arasında dağıtabiliyorsunuz ama bu oyunla ilgili yapabileceğiniz tek değişiklik. Nameless One'ın kariyerinin geri kalanı oyun içinde rastlayacağı uzman eğitmenler veya ders almak için arayıp bulacağı ustalar tarafından belirleniyor.

Oyun başladığında Nameless One yanlızca basit bir savaşçı. Fakat yanlızca doğru insanlara doğru soruları sorarak veya (genellikle) bir kaç bulmacayı çözdükten sonra bir hırsız ya da büyücü olabiliyor. Oyundaki hayat görüşünüzde oyun boyunca yaptığınız hareketlere ve diyaloglardaki seçimlerinize göre değişiyor. Sanırız oyuncuların çoğu herkese iyi davranmayı seçecektir ama dilerseniz tam bir baş belası da olabilirsiniz ve hayat görüşünüz buna göre değişir. Daha da iyisi felsefeniz ne olursa olsun oyunda ilerlemek için her zaman bir yolun bulunması. Tabii ki herkes Nameless One'dan nefret ederken oyunu bitirmek daha zor olacaktır ama tüm bulmacalar, hangi tarzda oynarsanız oynayın bir çok şekilde çözülebiliyor.

Oyundaki senaryoyu çok çeşitli yollarla bitirme şansına sahipsiniz. Bir bulmacayı çözdükten sonra geri dönüp o bulmacayı başka bir yoldan gene çözmek başlı başına bir zevk.

Baldur's Gate'te olduğu gibi burada da oyunu gerektiğinde pause edip gerekli emirleri verdikten sonra devam edebiliyorsunuz. Herşeye rağmen Black Isle Studios'un orjinal oyun motoruna yaptığı yenilikler oyuncuyu oyunda tutmaya yetiyor. Oyuncular arası etkileşimi ve savaş durumunu ince bir pencereden okumak yerine, mesajlar oyun ekranında karakterlerin üzerinde uçuşan rakamlar halinde görünüyor. Genede uzun diyaloglar, gerektiğinde oyun ekranında beliren bir pencereden yapılıyor. Mouse'un sağ tuşuna bastığınızda ortaya çıkan bir menüden kolayca büyülere, skill'ere, eşyalara ve silahlara, inventory'e, haritaya, günlüğünüze ve hatta options'a bile ulaşabiliyorsunuz. Bu menüye bu kadar kolay ulaşabilmeniz, pencereler ve arayüzdeki düğmelerle uğraşıp zaman kaybetmek yerine oyuna olan konsantrasyonunuzu korumanızı sağlıyor.



Haritanız otomatik olarak belli yerler için notlar tutuyor. Oyun sırasında isterseniz sizde kendi notlarınızı ekleyebilirsiniz.

Oyunda multiplay seçeneği bulunmuyor ama bu çok büyük bir kayıp değil. Çünkü oyundaki senaryoyu o kadar çeşitli yollarla bitirme şansına sahipsiniz ki bir bulmacayı çözdükten ya da bir görevi bitirdikten sonra geri dönüp o bulmacayı başka bir yoldan gene çözüp göremediğiniz diğer bölümleri veya gizleri keşfetmek başlı başına bir zevk. Sonuca geldiğimizde, bu oyun gerçekten ustalıkla tasarlanmış bir RPG. Oyundaki diyaloglar şimdiye kadar RPG'ler için yazılmış en iyi diyaloglardan, ortamlar çok çeşitli ve gerçekten büyüleyici ayrıntılara sahip, büyü efektleri çok özenilerek hazırlanmış ve hikaye, oyuncuların şimdiye kadar gördüğü en yaratıcı ve benzersiz karakterlere sahip. RPG hayranı olmasanız bile bu oyundan sonra fikriniz değişebilir.



Planescape evreninde, çürüyen ölülerin etrafında wererat'lerle dövüşmek çok doğal. Oyundaki atmosfer bu ürkütücü doğallığı en iyi şekilde yansıtıyor.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%93

ARTILAR: Çok iyi yazılmış hikaye; etkileyici grafikler; benzersiz karakterler.

EKSİLER: Inventory sistemi biraz uğraştırıcı; gideceğiniz yeri bulmak hala problem.

SONUÇ: Torment, şimdiye kadar yapılmış RPG'ler içinde en yaratıcı olanlarından biri.

kenan9593

Quake III Arena

TÜRÜ: First-person shooter **ÜRETİCİ:** id Software **YAYINCI:** Activision 001(310) 255-2000, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Pentium II 233, 64MB RAM, 250MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü, 8MB Open GL uyumlu 3D hızlandırıcı kart, 28.8kbps İnternet bağlantısı **ÖNERİLEN:** Pentium II 400 ve üzeri işlemci, 128MB RAM, 570MB hard disk alanı, 16 MB Open GL uyumlu 3D hızlandırıcı kart, 56.6kbps veya ISDN Internet bağlantısı. **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, IPX, TCP/IP, Ücretsiz internet oyunu, Maksimum Oyuncu: 64

İşte gezegenin en iyi deathmatch oyunu! Ama biz yine de daha fazlasını bekliyorduk!

1990'lı yılları hepimiz, felaket yılları olarak hatırlayacağız. Gerek yaşadığımız deprem felaketi, gerekse dünyadaki pek çok tatsız olay son on yıla damgasını vurdu. 1999 yılında yaşanan felaketlerin yanısıra, bulundukları konumun liderleri olan bir takım isimler de büyük düşüşler yaşadılar. Örneğin, NBA'i kasıp kavuran Chicago Bulls, 90'ların sonunda başı önde gitmeye başladı.

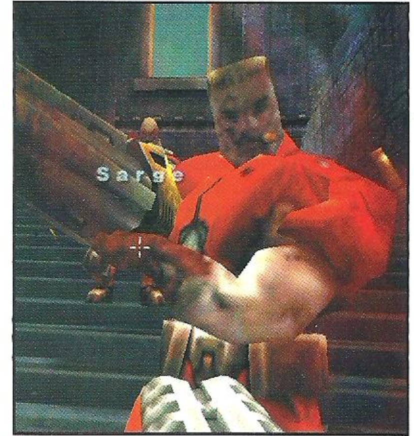
Bilgisayar oyunlarının da elbette ki bir takım lider firmaları vardır. Bunların en güçlülerinden birisi de şüphesiz id Software. Bu firma son on yılın en iyi First person shooter oyunlarını yaptı: *Wolfenstein 3D* bu türün ilk ciddi örneğini oluştururken, *Doom* ve *Doom II*, zamanının en çarpıcı grafik ve oyun sistemini oluşturarak (online deathmatch) bir devrimi gerçekleştirdi. Sonunda *Quake* ve *Quake II* ile birlikte Internet deathmatch oyunlarında gerçek bir patlama yaşandı ve bir anda FPS'ler liderliğe oturdu. *Quake* devrimi sayesinde yüzlerce benzer oyun yapıldı ve web siteleri açıldı.

Sonunda çok beklediğimiz *Quake III* geldi ve savaş meydanlarında yerini aldı. Ancak bu oyun, id Software'in liderliğinin de, tıpkı 90'lı yılların güçlü takımlarının şimdi bulundukları kötü duruma benzer bir şekilde her an bitebileceği ihtimalini de akla getirdi. Sakın yanlış anlaşılmasın: *Quake III*, herkesin yıllardır hayran olduğu aksiyon ve heyecanı yine mükemmel grafiklerle süsleyerek bize sunuyor. İyi bir sistemde bu denli yoğun grafikler ve bu denli bir hız insanın ağzını açık bırakıyor. Ama esas konu, *Quake III*'ün *Quake I* ve *Quake II*'ye ne kadar "yenilik" getirdiği konusudur, zira oyunun single-player modu sadece online oyun için bir "alıştırma" niteliğini taşımaktan öteye gidemiyor. Oysa ki *Tribes*'ın derinliği, *Unreal Tournament*'in orijinal multiplayer sistemi, *Half Life*'ın müthiş single-player senaryosu, *Quake III*'ü sanki -Bunu söylediğime inanamıyorum!- baştan savma bir oyunmuş gibi gösteriyor.



Quad Damage yalnızca silahınızın gücünü arttırmakla kalmıyor, çok güzel bir şekilde de "parlatıyor"

Multiplayer oyundaki aksiyon, *Quake* ve *Quake II*'nin çok uzun bir zaman oynanmasını sağlayan en önemli etkendi. Carmack ve adamları da bu oyunların single player modlarının çok az kişi tarafından oynandığı fikrine kapılmış olacaklar ki *Quake III Arena*'dan bu modu tamamen kaldırmışlar. Artık bundan sonra level'lar arasında binbir türlü yaratık ve robotlarla boğuşmak, kapılara ve geçitlere anahtarlar aramak yok. *Quake III* ile birlikte "Bot" ların devri başlıyor ve herkesin amacı aynı: Hareket eden herşeyi (ve Capture the Flag veya Team Deathmatch'deki farklı renkteki herkesi) yok et!



Hey! Sen bana mı bakıyorsun? Evet burada benden başka biri var mı?

Bu değişim ile yok olan senaryo için çok zayıf bir alternatif var: Single-player Tournament. Bu modda siz Arena Eternal'de dövüşen bir gladyatörsünüz ve her Arena'da bir iki Bot ile savaşarak "Bot'ların Kralı" olan Xaero'nun bulunduğu Son Arena'ya kadar ilerlemeye çalışıyorsunuz. Bunun yanısıra Skirmish

CANAVAR GALERİSİ

Quake'in ilk bölümünden beri bir Space Marine çılgınlığıdır gidiyordu. Baştan sona, oyunun her bölümünde sürekli karşımıza çıkan ve o android sesiyle: "Ujaa" diye bağıran bu adamdan tek kurtuluş yolu custom skin'ler indirmekti. Ama *Quake III Arena* bizi bu zahmetten kurtarıyor ve birbirinden ilginç bir sürü karakteri oyunun içinde sunuyor. Bu modeller o kadar orijinaller ki, her birinin kendine özgü sesleri var ve tüm vücut ayrıntıları inanılmaz bir özenle hazırlanmış. Ama gerçekten zor olan bir şey var ki o da, kendinize uygun bir model seçmek. Bu kadar çeşit arasında bunu yapmak çok zor ama yine de favorilerimi oluşturmayı başardım:



kenan9593

Machine-gun diğer silahlara göre oldukça zayıf. Ama yine de, çok yakından açacağınız bir yaylım ateşi işinizi görür.

modu da fena sayılmaz. Bu modda da hem Tournament'deki Bot'larla savaşabilir, hem de diğer üç oyunu (Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag) oynayabilirsiniz. Skirmish modunun online oyuna hazırlık için daha avantajlı olduğunu söyleyebilirim, çünkü online oyundaki tüm haritaları, Tournament modda ilerlemeye gerek olmadan, burada pratik etme şansına sahipsiniz.

Peki şu Bot'lar nasıl rakipler? Son derece yetenekli! Hatta bazıları gerçekten bir insana karşı oynuyormuş hissi bile veriyor (zaten böyle olmasa fazla ileri gitmek istemezdim). Takım oyunlarındaki arkadaşlarınız olan Bot'lar averaj bir yapay zekaya sahipler ve size yeterince yardımcı oluyorlar, ama eğer "I Can Win" seviyesinde oynuyorsanız rakipleriniz "Lütfen beni öldürünüz" dercesine



Bu haritada yaşamak istiyorsanız, uzun atlama ve konma becerilerinizi geliştirmeniz gerekiyor.

aptalca davranabiliyorlar. Oyundaki beş zorluk ayarı sayesinde rakiplerinizi gerçekten size denk bir kuvvete getirebilirsiniz. Hatta daha zor ayarlar kullanarak kendinizi online savaşlara çok daha iyi hazırlayabilirsiniz. Eğer sıkı bir FPS'ci iseniz ilk iki seviye ile boşuna zaman kaybetmeyin ve "Bring it on" seviyesinden başlayın. Bir iki savaştan sonra daha zor bir ayarı deneyebilirsiniz. En son seviye olan "Nightmare" ise resmen abartı! Bot'lar en ufak bir hatanızı bile affetmiyor ve sizi inanılmaz mesafelerden tek bir Railgun atışıyla az pişmiş bifteğe çeviriyor.

Oyunun single-player modu, online oyun için bir "alıştırma" niteliğini taşımaktan öteye gidemiyor.

Evet, oyundaki Bot'lar gerçekten çok başarılılar ama bazı takım oyunlarında zaman zaman ukalalık yapabiliyorlar. Capture the Flag oyununda benim takımımdaki robotlara oyun başlayınca "I am the Leader" komutu verdim, ve hemen bir tanesi karşılık verdi: "I am the Leader". Bu garip olay her oyunda devam etti ve sonunda anladım ki, verdiğim komutu hemen bir hareketimle "desteklemem" gerekiyor. Böyle yaptıktan sonra Bot'larım bana itaatte kusur etmediler. Sonuçta Single-player olarak veya Bot'larla yapılan savaşlar sayesinde hem tüm komutları ezberleyebilir hem de "Fragging" yeteneğinizi ve çevikliğinizi arttırabilirsiniz. Böylelikle online oyunda rezil olmak için hiçbir sebep kalmaz.

Quake serisini bilenler hatırlar; Oyuncuların dizayn ettiği "Skin" ler çok kullanışlıydı. Çünkü oyun boyunca her yerde koşuşturan Space Marine tipinden herkese fenalıklar gelmişti ve sonunda oyuncular buna el atmış ve skin'ler sayesinde oyun görsel olarak zenginleşmişti. id Software bundan ders almış olacak ki *Quake III*, çok zengin bir karakter menüsü ile donatılmış. Dişi-Erkek, Alien-İnsan gibi pek çok farklı renk ve biçimlerde karakterler bu menüden seçilebilir. Ancak asıl etkileyici olan bu modellerin mükemmel bir şekilde render edilmiş olması. Bu sayede hem karşınızdaki rakibinizin nasıl bir silah kullandığını uzak mesafelerden dahi seçebiliyor, hem de tüm yüz ve vücut ayrıntılarını görebiliyorsunuz. Modellerin vücut şekillerine bakıp aldanmayın. Hiçbir modelin bir diğerine hız, kuvvet veya nişancılık olarak herhangi bir üstünlüğü yok. Modeller sadece birer "skin" ve oyuna daha estetik bir hava getirmek için kullanılmış.

Modellerin çokluğu ve kalitesi, arenaların ürkütücü dizaynları ile birleşince *Quake III* tam bir görsel şölene dönüşüyor. Bu güzellikleri hakkıyla görmek için 16-bit'lik ve SLI modunda çalışan bir Voodoo 2 yeterli. Ama 32 bit'lik bir TNT2 Ultra veya herhangi bir GeForce'da görüntüler gerçekten olağanüstü. Oyundaki mekanların bu denli etkileyici olmasında-

kenan9593

Ofisten Görüşler

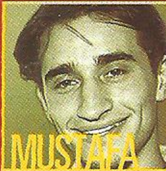
İşte diğer kıdemli *PC Gamer* editörlerinin *Quake III Arena* hakkındaki görüşleri...



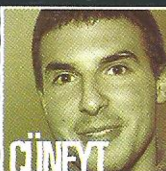
"Daha *Quake III Arena* çıkmadan oyunu görmek için deli oluyordum. Çıktığı zaman da bu kadar heyecanla beklemekte ne kadar haklı olduğumu görüp sevindim. Hem grafik hem de oynanabilirlik açısından bu kadar başarılı bir oyun tabi ki bir 3D shooter'cıdan kaçmazdı. Herkesi yenmenin zevkini sonuna kadar sindire sindire çıkardım. Eee ne de olsa *PC Gamer*'da 3D oyunları hakkında bir köşe yazıyorsanız sık sık antreman yapmalısınız. *Quake III* her ne kadar *Unreal Tournament* tahtını sallasada *Unreal* hala benim için bir numara."



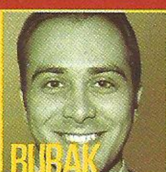
"Bence *Quake III Arena*, tüm deathmatch oyunları içinde kesinlikle birinciliğin tek favorisi. Gerek mükemmel 3D grafikleri, gerekse insanın başını döndüren hızı sayesinde şimdiye kadar gördüğüm en iyi FPS özelliğini taşıyor. Ancak yine de multiplayer modu ile ilgili ufak tefek bir takım problemleri var."



"id software'in son bombası bence kesinlikle *Unreal Tournament*'tan daha iyi. Herkes gibi bende grafikler ve oynanış açısından gerçekten çok etkilendim. *Quake III* bana sorarsanız rakibine göre çok daha hareketli ve eğlenceli. Oyunun başına birisi oturduğu anda salgın gibi dergideki tüm işler duruyor. Ahmet olmasaydı ofiste en iyi *Quake* oyuncusu olma şansım artardı ama başka sefere artık"



"Her ne kadar *Unreal Tournament*'in daha çok haritası, çok başarılı yapay zekası ve daha çok oyun modu olsa da ben hala hergün *Quake* oynayabilirim. Belki de gönül bağı diyebilirsiniz. Ben daha çok eğleniyorum demeyi tercih ediyorum"



"Bu oyunda ne kadar bir köşeye saklanıp sakin sakin insanları vurmak isterseniz o kadar çabuk ölürsünüz. Bu konuda eğer başarılı olursanız bu defada oyunda en nefret edilen insan olursunuz ve gene çabuk ölürsünüz. Onun için oyun boyunca koşturun durun. Grafiklere kapılıp manzara seyretmeyin dostlar. Burası ARENA!"

ki bir başka sebep de çok interaktif bir yapıya sahip olmaları. Bounce Pad'ler sizi çok yükseklere fırlatırken, acceleration pad'ler inanılmaz bir hızla koşmanızı sağlıyor. Platformlar yukarı aşağı hareket ederek farklı bölgelere girmenizi sağlarken, her tarafı kaplayan yoğun sis örtüsü gözlerinizi sürekli açık tutmanızı gerektiriyor. İşte tüm bu özellikler, iyi bir First-person shooter'da olması gereken en önemli özellik olan "gerçeklik" hissini yaşatmada yardımcı oluyor. Çatışmadan saklandığınız bazı zamanlarda mimarinin tüm detaylarını hayranlıkla seyredecek ve silahların yer ve duvarlarda bıraktığı izlere de şaşıracaksınız.

Quake III Arena, en çok övgüyü, çarpıcı grafikleri ve inanılmaz temposu ile topluyor.

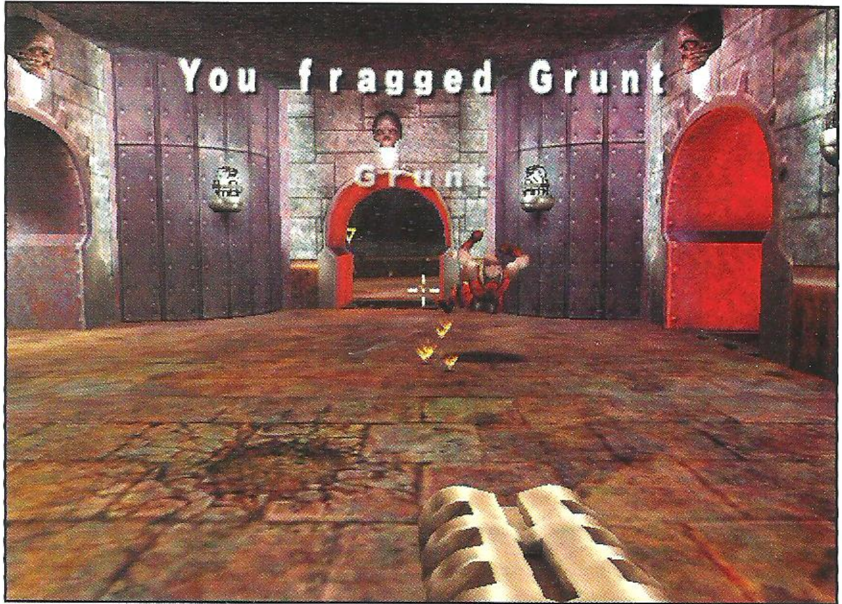
Oyundaki tüm level'lar çok iyi planlanmış. Her bölümde belli başlı stratejik noktalar ve tehlikeli bölgeler var. Hem düşmanlarınızdan korunmak, hem de pusu kurmak ve sniper saldırısı yapmak için bu tip gizli bölgelerin yerlerini ezberlemenizde çok büyük fayda var. Ayrıca *Quake III*'ün kullandığı kavisli alanlar da, multiplayer deathmatch'lerde çok önemli bazı avantajlar sağlayabiliyor. Sonuç olarak kullanılan mimari ve texture yapısı hem *Quake II*'ye hem de şu an piyasadaki tüm oyunlara fark atıyor. Ama yine de mimaride beğenmediğim bir durum söz konusu; bazı haritalardaki havada asılı duran bir silahı ya da power-up'ı almak için olmadık yerlere zıplamak zorunda olmak bana hiçte gerçekçi gelmedi. Ama bu tamamen benim şahsi görüşüm. Eminim ki bu tarz bir manevra pek çok *Quake* hastası için son derece etkileyici olacaktır.

id Software'in hemen hemen hiç dokunmadığı alanlardan birisi de silah çeşitleri: Pistol'un dışında kalan tüm eski dostlarımız (shotgun, machine gun, plasma gun, grenade launcher, rocket launcher ve BFG 10K) silah menüsündeki sıralamaları ile birlikte değişmeden duruyor. Pistol yerine ise bir "Gauntlet" iniz var ve bu silah sadece düşmana çok yakınken (sadece çok çok yakınken!) işe yarıyor. Ama *Quake* hastalarını biraz hayal kırıklığına uğratacak bir BFG 10K modifikasyonu da var. Eskiden bildiğimiz, o çok geniş alana yayılan ve ne var ne yok dümdüz eden BFG 10K, *Quake III*'de sanki biraz güçten düşmüş ve biraz da basitleşmiş gibi görünüyor. Şimdiki BFG, plasma gun'ın biraz daha kuvvetli bir türevi niteliğinde ve kendisinden çok şeyler bekleyen eski *Quake* ustalarını biraz şaşırtacak gibi görünüyor.

Bu tarz bir modifikasyon multiplayer modu için de geçerli. *Quake II*'den bu yana iki yıl bekledik. Acaba beklediğimize değdi mi? *Quake III*'de; Deathmatch, Team deathmatch, Capture the flag ve Tourney modları var ve burada iki gladyatörün savaşıp, kazananın sizinle savaşmasını bekliyorsunuz. Siz *Quake* serisinin oyun tarzı için ne düşünüyorsunuz bilmiyorum ama ben, 2000'li yıllar için fazla basit buluyorum. Hele ki *Unreal Tournament*'in Assault ve Domination gibi çok sürükleyici iki oyun şekli ve *Tribes*'ın çok derin ve çarpıcı Team-based oyun tarzları ile karşılaştırıldığında ne kadar haklı olduğumu siz de anlayacaksınız. Tüm bunların yanında şunu da söylemek gerekir ki, zaten çok iyi olmayan multiplayer modlarının sayısı da yetersiz.



Quake III'de çok iyi gizlenme noktaları var. Ama yine de düşmanlarınız sizi her an bulabilir.



İşte bir shotgun atışı ile havada uçuşan bir ceset. Bu siz de olabilirdiniz.

www.pcgamer.com

kenan9593

MULTIPLAYER'IN EN İYİLERİ

QUAKE III ARENA VS. UNREAL TOURNAMENT VS. HALF-LIFE VS. TRIBES

İyi bir First-person shooter için pek çok önemli kriter vardır. Ama bunlardan iki tanesi oyunun tüm multiplayer özelliklerine etki eder. Bunlar: Internet'in genişliğine uygun bir multiplayer kodlama sistemi ve etkileyici level tasarımlarıdır. Ancak sürekli online oynayan sıkı FPS'ciler için bunlar asla yetmez. Oyunun kaç farklı online modu bulunduğu, bir oyuna katılmadan önce ne kadar ön bilgi alınabildiği ve bir oyundan diğerine ne derece kolaylıkla geçilebildiği gibi bir takım özellikler bu tip oyuncular için hayati önem taşır. Aşağıdaki tablodan da göreceğiniz gibi, *Quake III Arena*, diğer popüler rakiplerinin sahip olduğu bazı üstün özelliklerden yoksun.

OYUN	SINGLE-PLAYER MODU?	MULTIPLAYER OYUN TİPLERİ*	SERVER FİLTRELERİ?	TEK SERVER'A TEKRAR PING?	JOINING ÖNCESİ SCORE VE PING'LER?	TÜM SERVER'LARA PING ATMADAN OYUN DEĞİŞTİRME?
Quake III Arena	Evet	4	Evet (sınırlı)	Hayır	Hayır	Hayır
Unreal Tournament	Evet	6	Hayır	Evet	Evet	Evet
Half-Life	Evet	3	Evet	Evet	Evet**	Evet
Tribes	Hayır	6	Evet	Evet	Evet	Evet

** User modlar dahil ** Oyuncunun ping zamanı gösterilmiyor*

Aşağıda yer alan tüm FPS'ler içinde en kullanışsız matchmaking arabirimi *Quake III Arena*'ya ait.



QUAKE III ARENA


UNREAL TOURNAMENT

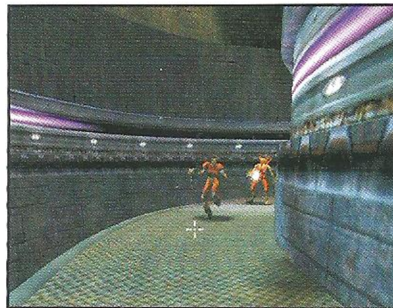


HALF-LIFE


TRIBES

Sadece dört adet arenanın bulunduğu Capture the flag oyunu için id Software, yalnızca dekor ve hıza önem vererek belki şimdiye kadarki en hızlı Capture the flag oyununu yaptı, ama oyun tarzı için hiçbir "hayranlık uyandırıcı yenilik" getirmedi ve böylece iki yıllık beklemenin de hakkını veremedi.

Oyunun multiplayer zaaflarının yanında bir de online oyun için matchmaking zorluğu var ki id Software'e hiç mi hiç yakışmor. Bu interface şimdiye kadar gördüğüm en ağır ve düzensiz interface'lerden birisi. Bir master server'ın ping time ve oyun haritaları hakkındaki bilgilerini öğrenebilmek için bir "filter" yapmak istersiniz değil mi? Evet hepimiz isteriz, ama oyunun kitapçığını baştan sona araştırdım ve böyle bir imkanın olmadığını gördüm. Oysa ki hepimiz bir online oyuna bağlanmadan önce oyunun password'lü olup olmadığını bilmek isteriz değil mi? Ama maalesef bir online oyun için görebildiğimiz şeyler; master server'in adı, oyun haritası, oyuncu sayısı ve ping zamanı. Aslında listedeki istediğimiz bir server'i tek olarak refresh edebilme seçeneği de olmalıydı. Sonradan öğrendim ki, console komutlarından birisi bu işi yapabiliyormuş (ayrıca anlamadığım şeylerden birisi de neden kitapçıkta yazan komutların sadece Bot'larla ilgili olduğu ve neden diğer önemli komutları öğrenmek isteyenlerin *Quake III* sitelerini ziyaret etmek zorunda olduklarıdır). *Quake III*'ün menüsünde bulunan kendi "official" web sitesinde bile tüm console komutlarının listesi yok. Ama diğer üçüncü parti sitelerde tüm bu komutların düzenli bir listesini bulabilirsiniz, ki bu da ayrı bir ilginçlik! Multiplayer bir oyuna bağlanmadan önce oyuncu skorları, puan sıralaması ve ping sayısını *Quake III*'de maalesef öğrenemiyorsunuz. *Tribes* ve *Unreal Tournament* gibi oyunlar bu özelliklere sahipken, *Quake III* gibi, "en iyi multiplayer oyun" olma potansiyeline sahip bir oyunda bu özelliklerin olmayışı başka bir eksiklik.


Id'nin söz verdiği eğimli bölgeler *Quake III*'de bol bol var. Bu görüntüler gerçekçiliğe oldukça katkıda bulunuyor.

Tüm bu artı ve eksileri bir yana bırakın; Oyunun en can alıcı yeri şüphesiz "Fragging", yani parçalama ve yok etme. Fışkıran kanlar, kopan kafalar, parçalanan iç organlar ve yankılanan çığlıklar (her karakterin kendine has bir sesi var ve bu çok güzel bir özellik!) oyunu tam bir katliama dönüştürüyor. Ama bunca yaratık öldürmenizin takım oyunlarında pek karşılığı yok gibi, çünkü sonuçta sadece en iyi skora sahip oyuncular gösteriliyor ve bu durumda da takımların dengelerini tam olarak anlayamıyorsunuz (belkide bunun içi de bir console kodu vardır). Arenaların bazılarında çok riskli bölgeler de var ve eğer Team damage on ise bir arkadaşınızı parçalamanız işten değil ancak ekranın en üstündeki dialog satırında sadece kim tarafından öldürüldüğünüz yazıyor, takımızdaki kişilerden biri olup olmadığı hakkında herhangi bir bilgi vermiyor. En sonunda çıkan skor listesinde bulunan Bot'lar eğer listenin altlarında yer alıyorlarsa, bunun, birbirinizi öldürmekten dolayı mı olduğu konusunda şüpheye düşebilirsiniz. Yani eğer kalabalık bir takımla oynuyorsanız tüm Bot'ların isimlerini gereksiz yere ezberlemek zorundasınız.

Sonuç olarak *Quake III*, hızlı ve heyecanlı bir FPS, ve itiraf etmeliyim ki bir-iki aydır epey zamanımı da çalmayı başardı. Kısa bir zaman içinde "profesyonel" *Quake* oyuncularının oyundaki zayıf noktalara bir takım katkıları olacağını ve böylece oyunun bazı multiplayer zaaflarının giderileceğini düşünüyorum. Şu andaki haliyle *Quake III Arena*, en çok övgüyü, içerdiği çarpıcı grafikleri ve inanılmaz temposu ile topluyor, ama yine de tüm bu çarpıcı özellikler, rakiplerinin online oyunlardaki sahip olduğu özellikleri bastıramıyor ve *Quake III* Arena, "Toplamda en iyi FPS" oyunu ünvanını alamıyor.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%80

ARTILAR: İnanılmaz 3D grafikler ve level dizaynı; en iyi deathmatch sistemi.

EKSİLER: Multiplayer oyun seçenekleri az; mtchmaking arabirimi kullanışsız.

SONUÇ: *QIII* gözalıcı ama oyun stili olarak biraz daha fazla çeşitliliğe ihtiyacı var.

kenan9593

Gabriel Knight 3

TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** Sierra Studios **YAYINCI:** Sierra, 001(800) 757-7707, *www.sierra.com* **GEREKENLER:** 3D kartlı Pentium 133 (veya Pentium 233), 250MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 35MB hard disk alanı, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 64MB RAM, 4MB 3D hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Sadece klasik anlamda uzun ve derin bir adventure olması bile oyunun kusurlarını görmezden gelmenize yetiyor.

Gabriel Knight 3, yıllık ödül törenimizin en sonuna yetişebildi; zaten hiçbir adventure piyasaya çıkmadığından "Adventure" kategorisinin ödülü elimizde kaldı. Adventure oyunlarının soyunun tükenmesinin birçok nedeni var ama en önemlisi oyuncuların sabır gerektirmeyen eğlence biçimlerini tercih ediyor olması. Dikkate değer en son grafik adventure *Grim Fandango* bile inanılmaz zevkli, tarzı olan, üzerinde düşünülmüş bir oyun olmasına rağmen tozlu raflardaki yerini aldı. Aslında adventure türünün ölümü üzerine karalar bağlamaya gerek yok; çünkü onu öldüren bizzat siz, oyuncularsınız.

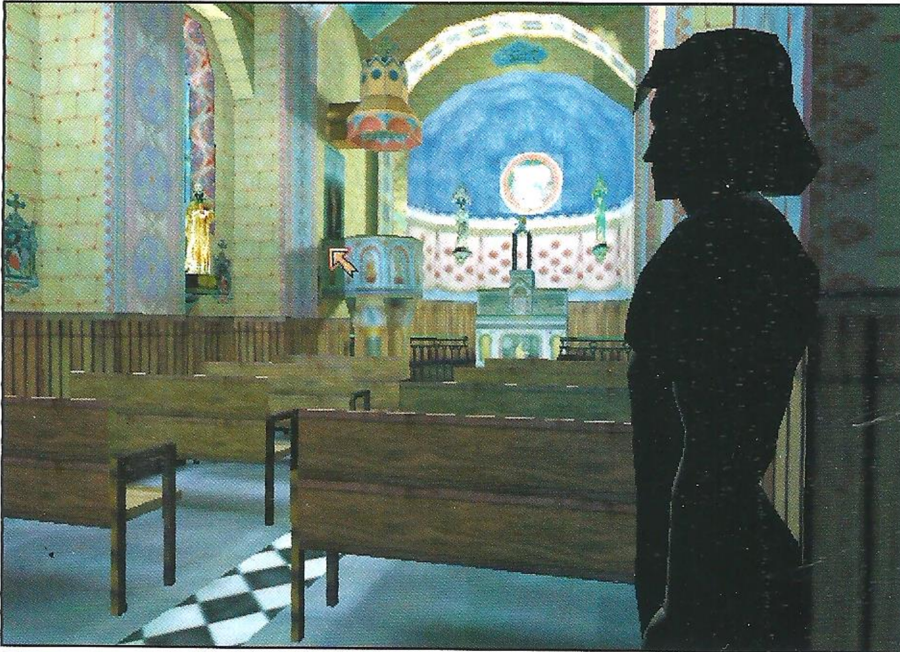
Şimdi klasik tarzda bir adventure olan *Gabriel Knight 3* geliyor ve beraberinde 50 saatlik bir mücadele, zengin yerleşimler, derin bir hikaye, toplayıp kullanabileceğiniz bir sürü obje ve bir yığın değişik bulmaca getiriyor. Metin çözümlemelerine kadar adventure oyunlarındaki sevdiğimiz her şeyi içeriyor; üstelik 3D olarak. Ayrıca oyundan beklentilerinizi keyfinize göre ayarlayabilmek için radikal bir sisteme sahip. 3D aksiyon döneminde, bir klozetin arkasındaki bir parça bandı bulabilmek bile detaylara gösterdiğiniz ilgiye bağlı. Tabii olayları çözebilmek için gereken keskin zekayı ve üstün sabrı da unutmamak gerek.



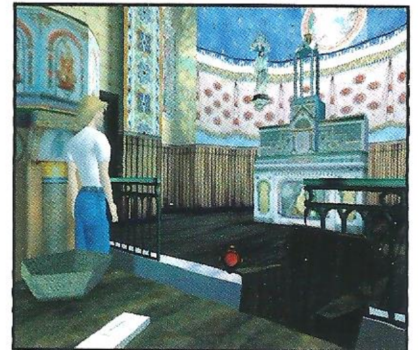
Şatonun personeliyle yaptığınız konuşmalar konuyu çözerken size yardımcı olacak. Adamı iyi dinlemenizi tavsiye ederim.

Gabriel Knight 3 bütün bu özellikleri içermesinin dışında oyunculara keskin dönüşlerle dolu ilginç bir hikaye sunuyor. Gabriel (bir Schattenjäger veya bir canavar avcısı), farklı din bilimciler için bir buluşma noktası olan Fransız kasabası Rennes-le-Chateau'da bulunmakta. Bir hazine avı birbirinden alakasız birçok zibidiyi kasabaya toplamış fakat genç bir kızın kaçırılması hepsini zanlı durumuna düşürüyor. Ayrıca bu gizemli olaya Merovingian Hanedanı (bakınız yan sayfa), vampirler, şövalyeler, masonlar ve aklınıza gelebilecek her türlü ucube bulaşıyor.

Hikaye üç günlük bölümler halinde anlatılıyor; günler de beş, altı veya sekiz zaman dilimine bölünüyor. Doğru kişilere konuşup doğru bulmacaları çözünce bir sonraki zaman dilimine geçiyorsunuz. Bazen Gabriel'in yardımcısı Grace Nakimura'nın rolünü üstlenebiliyorsunuz. Objelerle olan ilişkileriniz kolay bir pop-up menünün çevresinde toplanıyor. Bir karakterle konuşmak için üstüne tıklamanız yeterli; daha sonra konuşmak istediğiniz konunun resimleştirilmiş ikonunu seçmelisiniz (nesnel bulmacalar da aynı arayüzü kullanıyor). Eşya listenizdeki objeleri Gabriel'in aktif elinde kolayca değiştirerek bulmacaları çözmekte kullanabiliyorsunuz. Oyunda ilerledikçe parmak izi aleti ve SIDNEY (Schattenjäger Bilgi Bankası) gibi zımbırtıları kullanmaya hak kazanıyorsunuz. SIDNEY sadece araştırma yapmanıza yardımcı olmakla kalmıyor, analiz için şüpheliler hakkındaki bilgileri kaydetmenize de olanak tanıyor. Bütün bu olaylar, gayet dolu ve zorlu bir puzzle adventure'ı sürekli

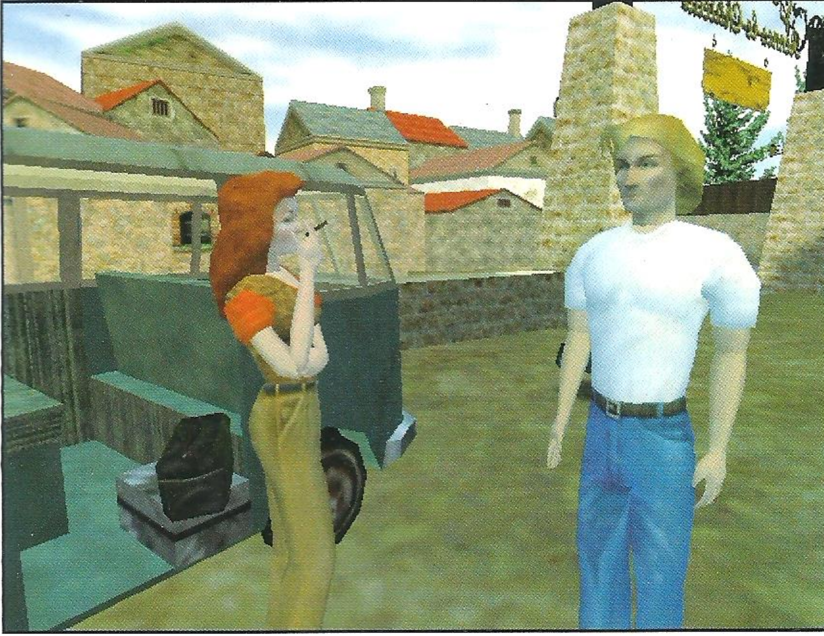


Görünüşe bakılırsa kitaptaki mekanları oyuna aktarmak için inanılmaz bir efor sarfedilmiş (özellikle Rennes le Chateau). Oyunda gerçekten çok güzel manzaralar var.



Sizce de her şey çok parlak değil mi? Ortalıkta bir şeyler dönüyor olmalı.

kenan9593



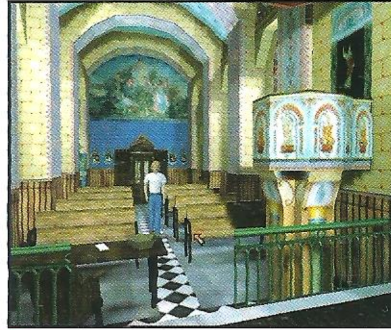
Oyundaki karakterlerin seslendirmesi ve aksanları sizi düş kırıklığına uğratacak. En kötüsü de Gabriel'ın bizzat kendisini Tim Curry seslendiriyor.

ve ilginç kılıyor. Yalnız böylesine bir adventure deneyimini uygunsuz aksiyon sahneleriyle yıpratan birkaç zamanlı bulmaca ve zıplama durumu var ki bu oyuna ait olmadığını hemen belli ediyor.

Adventure elemanları ve senaryo gayet başarılı olmasına rağmen iki kritik olay var ki bu başarıyı ciddi bir şekilde gölgeliyor. En göze çarpanı Gabriel ağzını açtığında ortaya çıkan Tim Curry seslendirmesi. Şüphesiz, CD-ROM icat edildiğinden beri böylesine iç gıcıklayan bir ses performansı görülmemiştir. Bir İngiliz beyefendisi olan Curry viski telaffuzlu bozuk güneyli aksanını öylesine benimsemiş ki ne zaman ağzını açsa insanın çenesine bir tane yerleştiresi geliyor. Bu zibidiye *Rocky Horror* (uyduruk bir film) sayesinde yeteri kadar katlanmıştık; bırakalım artık *Home Alone* serisiyle kariyerini tüketsin. Olay ne kadar önemli olursa olsun, Gabriel'ın dünyadan bezmiş alaycı tutumu değişmiyor. Diğer karakterlerin durumu da pek farklı değil; lise müsameresi tadındaki saçma sapan repliklerini komik bir şekilde milli aksanlarına bağlı kalarak seslendirmeleri gerçekten içler acısı.

Karakterlerin lise müsameresi tadındaki saçma sapan repliklerini komik bir şekilde milli aksanlarına bağlı kalarak seslendirmesi gerçekten içler acısı bir durum.

Oyundaki birçok karaktere yaklaşımın son derece basma kalıp bir zihniyetten yola çıktığını görüyoruz. Herkes birer karikatür gibi senaryo içinde geziniyor fakat iyi bir hikayenin başarılı karakterleri olma konusunda oyuncuyu ikna edemiyor. Daha da kötüsü Jane Jensen'ın zekice işlenmiş, akıcı replikler yazma konusunda yeteneksiz olması. Diyaloglar klişelerle dolu; kıvrak repliklerin yerini alaycı ve etiksel anlamda hoş olmayan bir tutum almış. Senaryonun sağlam temellere dayandığını düşünürsek bu durumun çok kötü olduğunu söyleyebiliriz.



Şatonun gölgelerindeki dini bir madenin derinlikliklerine dalmak üzeresiniz.

GK3 karakterler ve çevre için yeterli düzeyde bir 3D motor kullanıyor. Oyun boyunca iyi modellenmiş güzel manzaralarla karşılaşıyorsunuz. Görünüşe bakılırsa bölgenin coğrafyası iyice araştırılmış; ortamları gerçekten geziyormuş hissine kapılıyorsunuz. Karakterlerin animasyonları yeterli sayılır. Dudak hareketleri gayet iyi düşünülmüş. Odalar bazen çok dağınık olabiliyor; eğer iyi bir göze sahip değilseniz önemli objeleri kaçırabiliyorsunuz. Ayrıca kamera karakterden bağımsız bir şekilde odanın içinde hareket edebiliyor; yani önce çevreye bir göz atıp daha sonra Gabriel veya Grace'in bir aksiyonda bulunmasını sağlayabilirsiniz.

Grafiklerdeki problem detay düzeyinden çok oyunun genelindeki donuk hava. Muhteşem atmosferler ve ses düzenleri içeren birçok oyundan sonra *GK3*'üm ortamları insana bazen kapalı bir sette olduğunu hissettiriyor. Işıklandırmanın bile kesintiye uğramış bir görünümü var. Neyse ki insanı moda sokabilecek ve bir korku adventure'ı oynadığınızı hatırlatabilecek düzeyde gölgelendirme yapılmış. Ortaya sindirilebilir bir sonuç çıkıyor ama bence Sierra, *Unreal*'ın telif ücretinden birazcık kısıp çok daha iyi bir oyun ortaya çıkarabilirdi.

Gabriel Knight 3 kesinlikle içinde birçok farklı olayı barındıran bir deneyim. Bir taraftan elinizde zorlu bulmacalara zemin oluşturan derin, ilginç ve sürükleyici bir hikaye var (mütevazı arayüzü ve gerçekçi ortamları da unutmayalım); bir taraftan da saatlerinizi neredeyse dayanılmaz derecede iğrenç olan, hitabet sanatından habersiz bir ana karakterle geçirmek zorundasınız. Ama eğer baştan savma yazılmış senaryoların hayranıysanız can çekişmekte olan adventure türüne bir darbe de siz vurabilirsiniz. *GK3* kesinlikle derdinize derman olacaktır.

Merovingian Hanedanı

Gabriel Knight 3'ün hikayesi, Merovingian Hanedanı ve küçük Fransız kasabası Rennes le Chateau'ya (kasabanın kilisesini ve kilisenin gizemli papazı Father Sauniere'i de unutmamak gerek) bağlı klasik Fortean bilinmeyenlerinin bir bölümünün üstüne kurulmuş. Baskın olan teoriye göre (Holy Blood, Holy Grail'deki alternatif tarihçiler (veya bir çift kaçık) Baigent ve Leigh tarafından popülerize edilmiştir) İsa çarmıhtan kurtulur, Arimathea'lı Joseph tarafından korunur, evlenir ve çoçukları olur. Bu çocuklar Frank kavminin bir parçası olmuş ve Şövalyeler, Masonlar, Zion Manastırı ve diğer gizli mezhepler 2000 yıl boyunca bu sırrı ve soyu korumuştur. Zamanla şövalyeler temel elementleri altına dönüştürmenin sırrını Rennes'deki şapelde açığa çıkarır.

Teori biraz zoraki gözükse de su götürmez bir tarihi gerçeğe dayanıyor. Rennes'deki şapelin hem Şövalyeler hem de Masonlar ile bağlantıları var. Şövalyeler, Kutsal Topraklar'daki hazineleri bir güzel yağmalamış. Ayrıca Kudüs'te gizli kazılarda bulunmuşlar (sonuncusu Temple Mount'ta gerçekleşmiş) ve bazılarına göre İncil'e ait birtakım sırları açığa çıkarmışlar. Father Sauniere de şapelde bir kazı yapmış ve birden inanılmaz bir şekilde palazlanmış (muhtemelen Kutsal Topraklar'dan çalınmış hazinelerden bir parça buldu). Bunun ötesindeki herhangi bir açıklama palavradan başka bir şey değildir.

Korku yazarı Chet Williamson geçtiğimiz günlerde bu konu hakkında mükemmel bir üçleme yayınladı. Hepsine birden "The Searchers" adını verdi. Romanlar, City of Iron, Empire of Dust ve Siege of Stone diye sıralanıyor.

PC GAMER — SON KARAR

%80

ARTILAR: Klasik tarzdaki bulmacalar; ilginç hikaye; muhteşem manzara.

EKSİLER: Berbat replikler ve seslendirme; basma kalıp.

SONUÇ: Oynanabilirlik mükemmel ama Tim Curry faktörü sabır sınırlarınızı zorluyor.

kenan9593

Interstate '82

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Activision **YAYINCI:** Activision, 001(310)255-2000, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 400MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü, 4MB VGA kart, DirectX-7 uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium333, 64MB RAM, 8MB Direct3D uyumlu VGA kart, 56.6kbps modem **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, Modem, IPX, TCP/IP, Maksimum Oyuncu: 8

Activision'un nostaljik şiddet serisi devam ediyor. Ama bu serinin sonuncusu biraz problemli gözüküyor.

Belki iyi bir oyunun devamını yapmanın zor olmasından. Belki iyi bir oyunun tutkunları tarafından yapımcı firmanın, sürekli olarak bir devam oyunu yapması için zorlanılmasından, veya biz PC oyuncularının artık çok çok seçici olmamızdanmıdır bilinmez, bazı devam oyunları, serinin ilk oyununu aratabiliyor.

Sebepler çeşitli olabilir, ama bu oyun için söylenecek tek bir gerçek var; *Interstate '82*'nin sunduğu, alternatif bir zaman diliminde geçen yüksek hızlı otomobil savaşlarının heyecan ve aksiyonunu, sizi asla *Interstate '76* kadar etkileyemeyecek! Ama bu görüş oyunun tamamen kötü olduğu anlamına tabii ki gelmiyor; belli bir süre oynadıktan sonra kendinizi sadece hızlı arabalar, yüksek tempo ve ilginç silahların dünyasında değil, 1980'lerin nostaljisi, kültürü ve bazı politik senaryolarının içinde de buluyorsunuz. Ancak *Interstate '76*'nın fanatikleri, oyunun tüm bu özelliklerini keşfedinceye kadar sabredebilecekler mi onu bilemem! Oyundaki tüm olaylar introlarda anlatılıyor. Bu introlar sadece anlatım ve hikayeden ibaret değil. Tüm aksiyon gayet iyi işleniyor ve olaylar açıkça görülüyor ancak bir büyük eksik var ki bir çuval inciri berbat ediyor; grafikler çok karanlık ve detaylardan yoksun. Texture kaplamaları ise rahatsız edecek derecede karışık ve bulanık. Sonuçta aklıma şu soru geliyor; "Bu bir animasyon değil mi? O zaman niçin grafikleri sanki dört-beş yıl önce yapılmış gibi duruyor?



Görünen o ki, Interstate 82'nin alternatif dünyasında jetler için "yuvarlak" lastikler pek bulunmuyordu!

Herşeye rağmen oyunun hikayesinin kalitesi yine de pek çok şeyi tek başına kurtarıyor. *Interstate '76*'nın "esas oğlanı" Groove Champion, telefonda kız kardeşi Skye ile konuşurken birden üzerine iki kiralık katil saldırıyor (katillerin birinde Mohawk var. Senenin 1982 olduğunu buradan da anlayabiliriz) ve adamımız kamyoneti ile bu katillerden kaçıyor ve çöle doğru gidiyor, ama ne oluyorsa oluyor ve aracın kontrolünü kaybediyor, sonrası: Karanlık! Bildiğimiz tek şey, adamımız "Swinger" ın kötü durumda olduğu.

Oyunda siz, *Interstate '76*'da size eğitim veren, ağır başlı ve olgun arkadaşınız Taurus'u oynuyorsunuz. Skye ile birlikte çalışıp, Groove'a ne olduğunu ve kimin sorumlu olduğunu bulmak için yollara düşeceksiniz. Tıpkı bir Bond filminde olduğu gibi, hem hızlı araba kullanacak hem de bu arabalara monte edilmiş ilginç silahları kullanarak "asfaltta dogfight" yapacaksınız. Ama bölümler gittikçe zorlaşacak ve düşmanların yapay zekayıda sürekli olarak artacak. Tüm kahramanların yanısıra, o çalışkan Mechanic de bu oyunda karşınıza çıkacak. Ana senaryonun içinde dönemin Amerika başkanı Ronald Reagan, Contra'lar (muhalifleri) ve bir takım uluslararası gizli bağlantılar gibi bölümler var. Olayların akışı sırasında arka planda çalan müzikler yine büyük etkiye sahip. Bu sefer kullanılan soundtrack, DEVO'nun 80'lerdeki orijinal ve piyasaya çıkmamış müziklerinden oluşuyor.



Bir aksiyon oyunu olmasına rağmen, Interstate 82'de bazı bulmacalar da var; örneğin patlamış bir treyleri rampa olarak kullanmak gibi...

Interstate '82'nin, fanatiklerine yaptığı en kötü sürpriz, ilk oyundaki zengin options menüsünü basitleştirmesidir. Oyunu daha kolaylaştırmak adına, silah seçimi ve yüklemeleri ile ilgili tüm ayrıntılar standart bir şekle sokulmaya çalışılmış. Bu sayede belki tüm options ayrıntılarını ve ayarlarını bir çırpıda geçip hemen aksiyonun ortasına atlayabiliyorsunuz ama bu, bence, kendi aracını ayrıntılı olarak kontrol etmek isteyen *I-76* fanatikleri için oyunun en güzel yanlarından birinin yok olması demek.

Oyundaki Las Vegas bölümleri çok önemli değil. Show dünyasının sanal bir versiyonu, 1980'lerin konu edildiği bir oyuna "zenginlik katsın" diye monte edilmiş. Ama diğer bölümler oldukça ilginç. Özellikle yeraltı kanalizasyon kanalları ve Area 51 gibi fantastik bölgeler gerçekten çok gerçekçi olarak dizayn edilmiş.

Sonuç olarak *Interstate '82*, bana sadece biraz nostalji yaşattı. Orijinali ise kendisinden daha ileride.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%68

ARTILAR: Kaliteli multiplayer modu; ilginç senaryo; başarılı müzikler.

EKSİLER: Vasat grafik seviyesi; zayıf ses efektleri; ayrıntısız seçenekler.

SONUÇ: Heyecanlı bir oyun, ama *Interstate '76*'nın kalitesinden oldukça uzak.

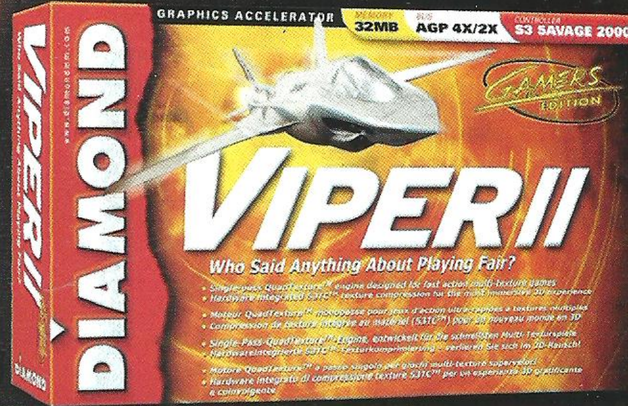
kenan9593

Tek Bir Saniyelik Gecikme

Oyununuzu

CEHENNEME ÇEVİREBİLİR!

Günümüzün oyunlarında karşılaştığımız rakipler eskisinden çok daha zorlular. Biz de bu yüzden size eşsiz bir silah sunuyoruz. AGP4X desteği ile transformasyon ve ışık motoru ile donatılan yeni Viper II grafik kartları gelmiş geçmiş en gerçekçi grafikleri oyun dünyasına sunuyorlar. Daha da iyisi, günümüzün en kaliteli 3D aksiyon oyunlarını daha da gerçekçi kılmak için monütörünüzde saniyede 15 milyon üçgen oluşturmaya imkan sağlayan S3TC doku sıkıştırma teknolojisini de destekliyor. Ekranınızdaki görüntüyü gerçeğe dönüştürün. Bunu gerçekleştirmenin başka bir yolu yok.



Türkiye Distribütörü

MULTIMEDYA

www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:

MAKSİMUMPC

www.maksimumpc.com

kenan9593

Close Combat IV: Battle of the Bulge

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Activision **YAYINCI:** Activision, 001(310)255-2000, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 400MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü, 4MB VGA kart, DirectX-7 uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium333, 64MB RAM, 8MB Direct3D uyumlu VGA kart, 56.6kbps modem **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, Modem, IPX, TCP/IP, Maksimum Oyuncu: 8

Gerçekten yeni bir Bulge savaşı oyununa ihtiyacımız var mıydı? Aslına bakarsanız hayır ama bu kadar iyi olunca soru önemini kaybediyor.

Gerçeği söylemek gerekirse bu oyunun incelemesini yazmak için çıldırmıyordum. Şimdiye kadar o kadar çok *Battle of Bulge* oyunu oynadım ya da inceledim ki aynı campaign'e geri dönmek gerçekten içimden gelmiyordu. Yani, senaryo hep dönüp dolaşıp aynı yere geliyor; başlangıçta Almanlar iyi gider, uzun ve sıkıcı Bastogne kuşatması, Almanlar havadan vurulur, Almanlar kaybeder. Almanlar, eğer siz onlara çok büyük tarihsel bir hata yapıp avantaj sağlamazsanız her seferinde kaybeder ama bu durumda da gerçek Ardenler saldırısının simülasyonunun dışına çıkmış olursunuz.

Belki de *Close Combat IV: Battle of Bulge*'ı başarılı bulabileceğim tek nokta o "daha önce de buradaydım" ve "bunu daha önce de yapmıştım" sendromundan uzak kalabilmiş olması. Oyunda sevindirici bir şekilde geniş taktiksel durum varyasyonlarına başarıyla yer verilmiş olmasına rağmen Ardenler campaign'inin özünü, çok büyük tarihsel süreçler içinde boğmadan taşımayı başarıyor.

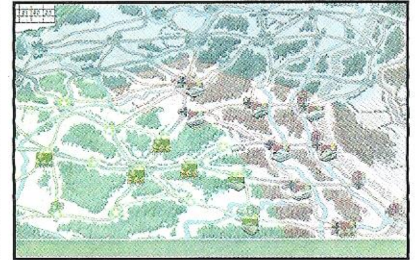
Ayrıca paradoksal olarak oyunun yapımcısı Atomic campaign yapısını, oyuncunun durumu daha rahat geliştirebilmesine uygun olarak tasarlamış. Tüm savaş alanı yaklaşık 40 bölüme ayrılmış ve bunların her biri önemli taktiksel konumlara uygun olarak düzenlenmiş. Oyunun başında Alman saldırısı sırasında her bir muharebe için çok farklı seçenekleriniz bulunuyor. Birlikleriniz ilk oyunlarda görülen takım takım yerleştirme şeklinin yerine her birinin kendi teçhizat ve yan birimlerinin olduğunu kampfgruppen (savaş grupları) ile temsil ediliyor. Eğer bir birliğiniz çok iyi zırhlı araçlara sahipse onlara yeni araçlar ekleyerek süper birlikler yaratamıyorsunuz. Alman'ın kazanabilmek için yapmaları gereken yegane şey Amerikalı'ların yakıt yığınaklarını ele geçirmek. Bunu yaptıktan sonra birlikler silah ve cephane sıkıntısı çekmeye başladığında nasıl zor durumda kaldıklarını izleyebilirsiniz.

Bu arada yapay zeka beklenmedik bir şekilde saldırgan fakat Amerikan savunmasını oynarken, Alman saldırılarında olduğundan daha başarılı gibi görünüyor. Özellikle sokak çatışmalarında tuzağa düşürme taktiğini gerçekten ölümcül kullanıyor. Her iki tarafın piyadeleri de yakın menzilden, gelişmiş bir zırhlı araçları yok etme özelliğine sahip (ki bu savaşın bu tarihsel kısmına baktığınızda çok gerçekçi). Anti-tank araçları kesinlikle yandan ya da arkadan daha başarılı atışlar yapıyor. Ayrıca cephaneniz ve hava koşulları izin verdiğinde Almanlar için topçu ateşi ve müttefikler için hava desteği de kullanılabiliyor.



Tanklarınıza dikkat... piyadeler özellikle yakın mesafeden canlarına okuyabilir.

Oyunda bazı kişisel özellikler de var fakat bu daha tecrübeli taktik savaş oyuncuları tarafından pek tercih edilecek bir özellik olmayacaktır; çok fazla flame-thrower ve rocket atar kamyonetler, Alman tarafında oynarken çok fazla içinizi bayacak başarısız yol bulma araçları ve Sherman'ların Panzer'leri sık sık tek vuruşta hurdaya çevirme özellikleri (tarihsel olarak bu aslında tam tersiydi). Ayrıca tecrübeli taktik savaş oyuncularının yeni bir *Battle of Bulge* oyunundan etkilenmeyecekleri de ortada.



Yeni campaign haritası her cephedeki stratejik değişiklikleri görmenizi kolaylaştırıyor.

Eğer özellikle renkli ortamlarda sunulmuş taktik mücadelelerle ilgileniyorsanız paranızın hakkını alacaksınız. Eğer ana hedefiniz Ardenler campagn'inden zevk almaksa Atomic'in yeni yaklaşımından şimdiden haberdar olsanız daha iyi; Almanlar, eğer onlara münkün olan her türlü avantajı sağlamazsanız, hala kaybediyorlar. Ayrıca multiplayer oyunda önceden hazırlanmış bazı özelliklerle yetinmek zorunda kalacaksınız.

Şimdiye kadar Bulge konusundan sıkılmadıysanız bu oyunu sağlam ve oldukça heyecan verici bulacaksınız.. Eğer çoktan sıkılmışsanız muhtemelen bu incelemeyi çoktan geçmişsinizdir zaten.

PC GAMER SON KARAR

%84

ARTILAR: Bir sürü renkli taktiksel aksiyon; çok iyi yapay zeka.

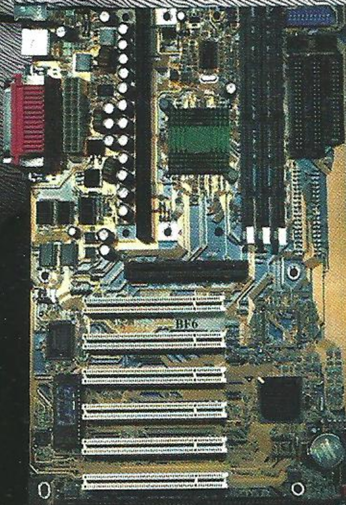
EKSİLER: Hala Battle of Bulge, hala Almanlar kaybediyor.

SONUÇ: Beklenenden daha iyi ama Atomic'in yeni oyunun bazı önemli aşamaları kaydetmesini umalım.

kenan9593

TAMAMLAR!...

ABIT

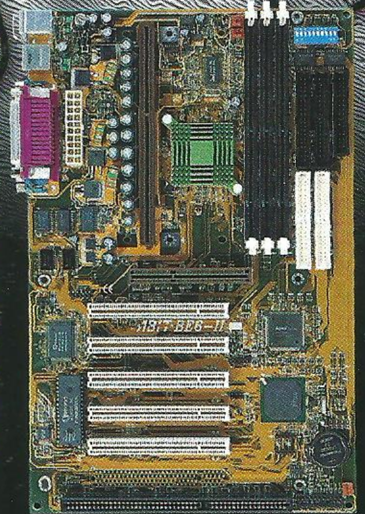


BF6

- Intel® 440BX çip seti
- 1 AGP, 6 PCI, 1 ISA
- 3 adet 168-pin DIMM slotu
- 2 adet Ultra DMA/33 IDE yuvası
- 1 Paralel, 2 USB, 2 PS/2 ve 2 Seri port çıkışı
- SOFT MENU™ III
- Award Plug and Play BIOS v.6.0
- Wake on LAN/Wake on Ring header

BE6-II

- Intel® 440BX çip seti
- 1 AGP, 5 PCI, 1 ISA
- 3 adet 168-pin DIMM slotu
- 2 adet Ultra DMA/66 ve 2 adet Ultra DMA/33 IDE yuvası
- 1 Paralel, 2 USB, 2 PS/2 ve 2 Seri port çıkışı
- SOFT MENU™ III
- Award Plug and Play BIOS v.6.0
- Wake on LAN/Wake on Modem/Wake on Keyboard-Mouse



Türkiye Distribütörü

MULTIMEDYA

www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:

MAKSIMUMPC

www.maksimumpc.com

kenan9593

Disciples: Sacred Lands

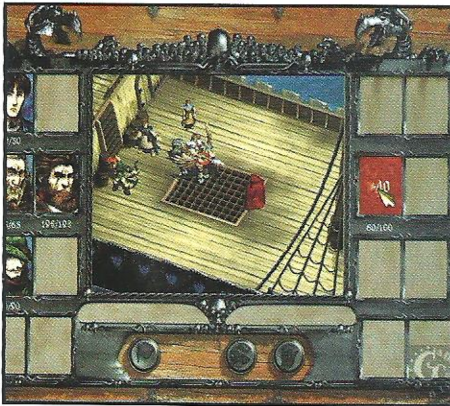
TÜRÜ: Role-Play/Strateji **ÜRETİCİ:** Strateji First **YAYINCI:** GT Interactive **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, SVGA, 50MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 400MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN, Internet, Maksimum oyuncu sayısı; 4

Her ne kadar Heroes'dan pek çok temel noktayı "ödünç almış" olsa da, oyunun özüne kendinden kattığı ayrıntılar daha başarılı olmasını sağlıyor.

Son yılların turn based strateji ve roleplaying oyunları arasında en tutulanlarından biri kesinlike *Heroes of Might and Magic* serisi oldu. Bu türün meraklılarının başından ayrılamadıkları oyun, başarısı nedeniyle pek çok oyuna esin kaynağıda oldu. Zaten günümüzde artık yeni bir tür yaratmak çok zor. Yapılan, daha önceden başarısını kanıtlamış oyunların iyi yanlarını bir araya toplayıp yeni oyunlar ortaya çıkarılması. Genellikle bu yaklaşım ortaya birbirinin benzeri kötü kopyalar çıkarsa da *Disciples* bu alışkanlığı değiştirecek gibi görünüyor.

Oyun her ne kadar açık bir şekilde *Heroes*'un temel özelliklerini kullanıyor olsa da getirdiği bazı yenilikler de var. Temel olarak *Heroes*'daki gibi kahramanlar alıp, haritayı hazineler ve kaynaklar bulmak için gezerken, tarafsız yaratıklara ya da düşmanlarınızın ordularına karşı turn based savaşlar vermeniz gerekiyor. *Disciples, Heroes*'a o kadar çok benziyor ki eğer kendinizi atmosfere kaptırırsanız bir an için kendinizi *Hereos* oynuyor sanabilirsiniz.

Oyunun grafikleri herkesi kendinize hayran bırakabilecek kadar başarılı. Her biri ayrı sanat eserleri kabul edilebilecek elde çizilmiş grafikler oldukça kayda değer. Dinlerken kendinizi gerçekten karanlık çağların bir savaşçısı gibi hissedeceksiniz. Sesler ise genellikle can sıkıcı ama bazıları müziğin yakaladığı başarıya yaklaşıyor. Her bir silahın kendi sesi var fakat bunları hiçbiri daha önce duymadığımız şeyler değil. Oyunun akışı ve öyküsü de dikkat çekecek kadar ilginç. Ayrıca oynanabilirlik de oldukça sağlam. Oyun sizi içine alıyor ve çökme gibi bir sorun pek yaşanmıyor.



Eğer güçlerinize dikkat etmezseniz bu gibi pek de adil olamayan durumlarla karşılaşabilirsiniz.



Fantazi öğeler sizi şaşırtmasın. Bu çok başarılı bir strateji oyunu.

Oyundaki en önemli yeniliklerden biri experience point sistemi ile ilgili. Daha ileri düzeyde askerler alabilmek için şehrinizdeki binaları geliştirmeniz gerekiyor ama her şeyden önce var olan askerlerinizin tecrübe kazanması gerekiyor. Bu şimdiye kadar alıştığımız teknolojik gelişme sistemini kökünden değiştiriyor. Artık daha iyi ordular kurabilmek için önce var olanların daha tecrübeli olmaları gerekiyor. Kısa bir süre içinde şehrinizi geliştirip çok güçlü ordular kuramıyorsunuz.

Ordularınızın tecrübe kazanması da *Hereos*'dan farklı. *Heroes*'da sadece kahramanlarınız tecrübe kazanıp level atlarken *Disciples*'da kahramanızın birliğindeki birimler de tecrübe kazanıyor. Tecrübe kazanan birimler savaşta kahramanızın başarısından daha bağımsız özellikler kazanıyorlar. Bu noktada ne kadar erken şehrinizi geliştirirseniz geliştirin adamlarınız yeterince savaştan sağ çıkmayı başaramamışlarsa onları daha gelişmiş birimlere dönüştüremiyorsunuz.

Oyunun savaş kısmı da oldukça farklı. Herşeyden önce *Disciples*'da kahramanlarınızın ordusunu oluşturan birimler oldukça kısıtlı, dolayısıyla artık çok kalabalık bir orduyla gezmek mümkün olamıyor. Ayrıca savaş adeta ufak bir kutuyu andıran bir alanda geçiyor. Diğer bir nokta da savaş başladıktan sonra hiç bir adamınızı hareket ettiremiyor olmanız. Savaş sırasında eğer bir adamınızın bulunduğu yerden memnun değilseniz çok yazık, çünkü artık o sizin önceden belirlediğiniz o noktada kalmak zorunda ve eğer bir taktik hatası yapmışsanız ondan yeterli verimi alamayabilirsiniz. Bu yüzden strateji özellikle savaşlar konusunda oldukça önemli.

Oyunda bazı can sıkıcı yanlarda var. Örneğin bazen bir birlik işine yaramayacak bir artifact buluyor ama kendi elinde bir işe yaramayacak bu artifact'i ancak tüm haritayı baştan başa geçerek kullanabilecek diğer kahramanınıza götürmeniz gerekiyor. Teleport benzeri bir büyü olsaydı bu konuda derdimize çare olabilirdi.

Disciples'ın getirdiği diğer bir yenilik de bir hırsız birimi alabilecek olmanız. Oyunda başarının anahtarı olan bu karakteri doğru kullanabilidiğiniz taktirde pek çok zorluğu aşmış olacaksınız. Bir kaç özel güce sahip olan hırsızlar, bir düşman ordusunu zehirleyerek daha güçsüz bir hale getirebilir ya da ordusundaki bir üniteye suikast düzenleyebilir. Ya da eğer kendinize güveniyorsanız düşmanın kahramını teke tek bir düelloya çağırabilir.

Diğer oyunlara tüm benzerlikler, *Disciples*'ın kendine has yenilikleriyle türü roleplay'den biraz çekerek stratejiye yaklaştırmış. İlk görüşte herkesin aklına *Heroes*'a benzerliği gelecek olmasına rağmen *Disciples* başarılı bir oyun. Grafikleri, oynanabilirliği ile kendisini bir oyunun kopyası olmaktan kurtarabiliyor.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

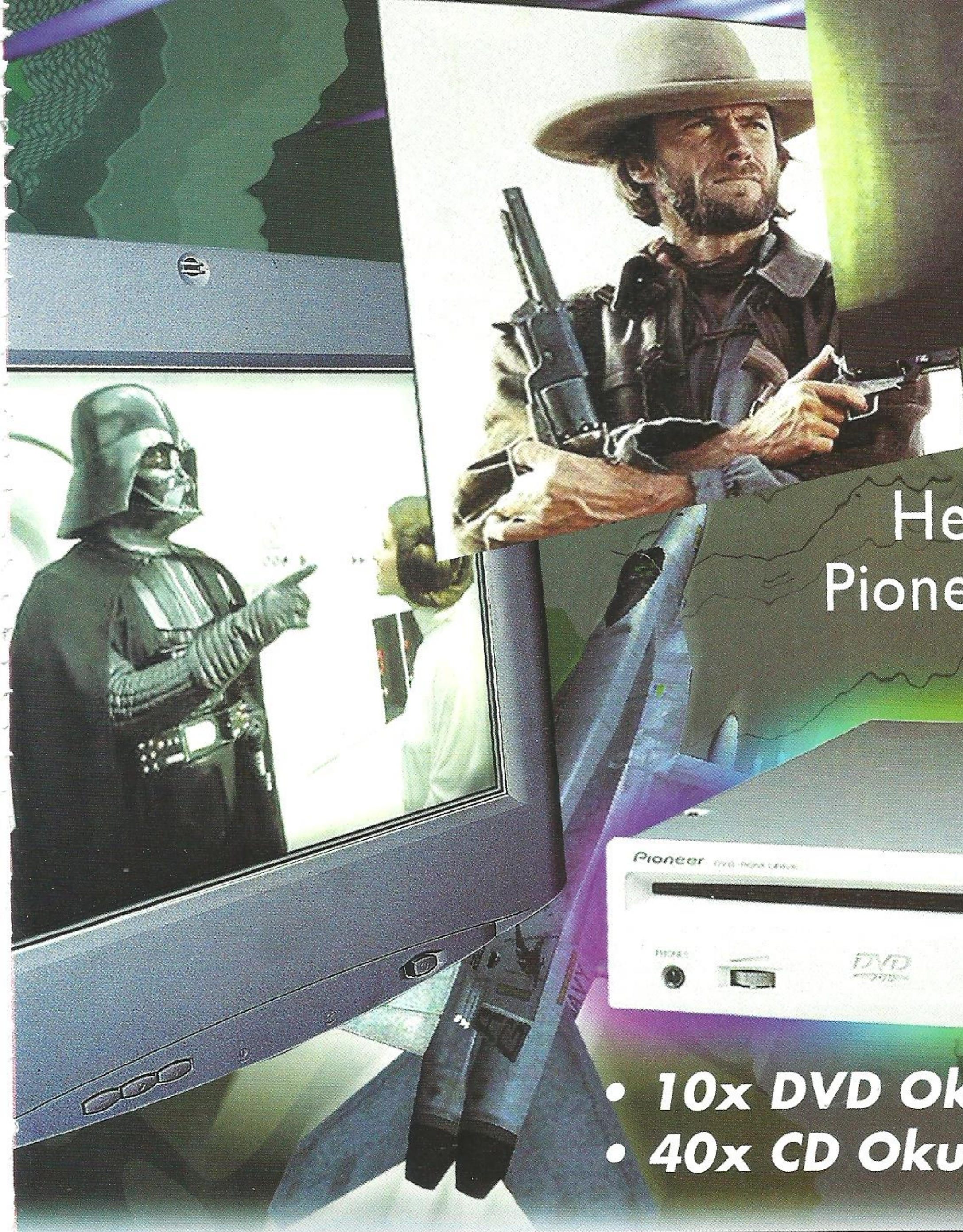
ARTILAR: Güzel ve kolay arayüz; saatlerce sıkılmadan oynanacak bir oyun.

%79

EKSİLER: Uzun sürünce sıkıcı hale gelen savaş bölümleri; çok az özgün yenilik.

SONUÇ: Bir *Heroes* kopyası olarak algılanabilir ama gene de oynamak eğlenceli.

www.pcgamer.com
kenan9593


NELER
KAÇIRDIĞINIZIN
FARKINDA MISINIZ?
Pioneer
Hepsi sadece bir
Pioneer DVD Rom
uzaklığında!
Pioneer
LaserMemory
DVD
• 10x DVD Okuma hızı
• 40x CD Okuma hızı
Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA
www.multimedya.com
Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSIMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

Tomb Raider: The Last Revelation

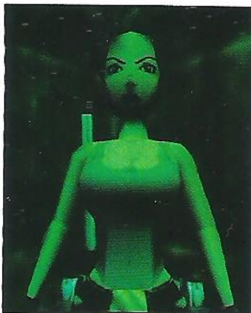
TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Core Design **YAYINCI:** Eidos Interactive, 001(415) 538-0999, *www.eidosinteractive.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Ersan Games, (0 212) 290 24 90
GEREKENLER: Pentium II 266, 16MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 4MB ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 450, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Eidos'un saygıdeğer dişi kahramanı geri döndü... Ama bu serinin içindeki özel kıvılcım söneli çok uzun zaman oldu.

Her zamanki gibi yeni bir *Tomb Raider* oyunu satış gürültüsüyle birlikte kış tatilinden hemen önce piyasaya çıktı. 1999 da farklı değildi; meşhur serinin dördüncü oyunu kanıksadığımız multi-medya pompalanmasıyla boy gösterdi. Yine de tüm o reklamlara şöyle bir bakınca ister istemez insanın aklına bir şey takılıyor: Herbir yeni bölümüne sadece ufak tefek değişiklikler yapılan *Tomb Raider* bayatlamış olabilir miydi?

Bu sefer, dünyanın en popüler silikon tabanlı maceracısı, Mısır Tanrısı Set'i kaza eseri 5000 yıllık mahkumluğundan kurtarır. Şimdi Lara, dünya gazabıyla yok olmadan, o ruhu yeniden kilit altına almalıdır. Bu keşmekeşin içine Lara'nın baş düşmanı olan ve oyunun başında kendisini tuzağa düşmüş bir şekilde bıraktığı için Lara'dan intikam almaya and içen Dr. Werner Von Croy'da katılıyor. Oyunun hikayesinde iyi işlenmiş bazı beklenmedik olaylar ve entrikalar var; bunlar artık hemen her oyunda olan görselleştirilmiş ara demolarla anlatılıyor. Serinin gerçek hayranları için bir haber: *The Last Revelation*, Lara'nın bir arkeolog olarak kariyerine nasıl başladığına biraz ışık tutuyor. Başlangıçtaki (zorunlu) derslerle zaman içinde geriye giderek Lara'nın on altı yaşındaki haline geliyoruz. Güzel bir yaklaşım olmasına karşın, zıplamayı ve yüzmeyi zaten bilenler için bir zaman kaybı; ve daha öncekilerdeki gibi opsiyonel olarak kalmalıydı.

Oynanış, daha önceki *Tomb Raider* bölümleriyle aynı; keşfetmek, kötü adamları vurmak (insan, hayvan ya da diğerleri) ve yol boyunca çevreyle ilgili bulmacaları çözmek. *The Last Revelation*'da bulunan birkaç yeni hareket ve oynanıştaki küçük değişiklikler genel plana çok fazla bir katkıda bulunmuyor. Lara, artık iplerin üzerinde sallanabiliyor, direklere tırmanabiliyor, dar alanlarda sürünebiliyor. Inventory'deki nesnelerin bazen birleştirilmeleri gerekiyor; bir nesnenin iki parçasının birleştirilmesi ya da iskeletleri kafadan daha iyi şişlemek için bir lazerle tabancayı birleştirmek gibi. Daha önceki oyunlara oranla aksiyonu dengelemek için daha fazla bulmacaya yer verilmiş ve Core'un tercihlerinden olsa gerek hiçbiri fazla gizli saklı değil. Neyse ki geçen yılın hayal kırıklığı yaratan *Tomb Raider III*'ünde olduğu gibi oyuncular yakındaki bir bulmacanın çözümünü bulmak için devasa bir haritayı dolaşmak zorunda kalmayacak.


Bu yakın çekimde kahramanımız daha yuvarlak hatlara sahip olacak.


Yüzdükten sonra yakından bakarsanız Lara'nın vücudundaki su damlacıklarını göreceksiniz...


Önceden görselleştirilmiş çarpıcı animasyonları ve iyi seslendirmeleriyle ara demolar bu endüstrinin en iyilerinden.

Bu oyundaki cip ve motosiklet bölümleri *Tomb Raider* serisi için yeni bir şey değil ama *The Last Revelation*'daki bölümlerin en heyecanlı sahnelerinden biri, hareketli bir trenin üzerinde geçen heyecanlı, tam gaz bir kovalamaca. Böylesine unutulmaz bir sahnenin altından kalkabildikleri için Core ekibini tebrik ediyorum.

Single-skin teknolojisi sağ olsun, görsel olarak Lara'nın vücudunda birkaç fark edilir gelişme olmuş. Bu, dirseklerinde, dizlerinde ve diğer dişilere özgü bölümlerinde keskin hatları olmayan, daha düzgün görünüşlü bir asıl karakter anlamına geliyor. Ne var ki çevre grafikleri, bump-mapping kullanılan yüzeylerde bile serinin daha önceki bölümlerini hatırlatıyor. Işıklandırma efektleri oldukça geliştirilmiş. Bu bölümde gerçekten mezarlar yağmalandığından, bu gelişme iyiden iyiye belirginleşiyor ve tavandaki bir çatlaktan sızan gün ışığı gerçekten güzel bir atmosfer yaratıyor. Her ne olursa olsun, bu sadece birkaç modifikasyon geçirmiş eski oyun motorunun ta kendisi. Eskisini bir yana bırakıp, yeni bir kod hazırlamanın vakti çoktan geldi.

Birkaç sinir bozucu kusur hala devam ediyor; bir nesneyi almak ya da kullanmak için onunla tamamıyla aynı doğrultuda olmanın gerekmesi gibi kontrol ayrıntıları, Lara'nın vücudunun yarısını bir duvar ya da diğer büyük bir objenin içinde kaybetmesi gibi grafik hataları ve değişen sinematik kamera açılarının ekrandaki aksiyonu daha da güçlendirmek yerine engellemesi.

1996'da ağızlarının suyu akan bir ergen erkek kitlesine sunulan ilk *Tomb Raider*'ı dışarıda tutarsak, bu serideki en iyi oyun... Ama pek çok oyun severin serinin yıllardır sürekli tepe taklak gittiği konusunda hemfikir olduğunu düşünürsek bu çok da fazla bir şey ifade etmiyor. Şurası su götürmez bir gerçek ki, Core Design başarılı bir formül üretti ve bunu gerek grafik gerekse de oynanıştaki yenilikler anlamında geliştirdi ama sürekli aynı ineği sağmaktan vazgeçmedi. Umarız, gelecek yüzyılda tekrar tekrar piyasaya sürülen altın yumurtlayan tavuk yerine, yeni ve geliştirilmiş bir *Tomb Raider* ve Lara Croft 2.0 görebiliriz.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%70

ARTILAR: Geliştirilmiş grafikler; iyi hikaye; güzel atmosfer.

EKSİLER: Kontrol hala problemli; aynı eski motoru kullanması; hiçbir gerçek yenilik yok.

SONUÇ: Ortalamanın üzerinde bir *Tomb Raider* deneyimi ama o hala aynı oyun.

kenan9593

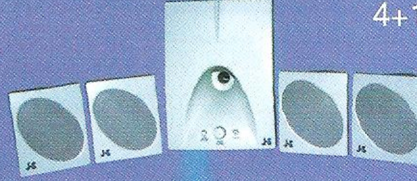
ZEVKİNİZE GÖRE BİR JAZZ MUTLAKA VARDIR!



JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles

J-9902 5.1
5+1 hoparlör
68 Watt(RMS) ses çıkışı
Dolby Digital (AC3) ve
Dolby ProLogic
desteği





J-7907
4+1 hoparlör Toplam
35 Watt (RMS)
ses çıkışı

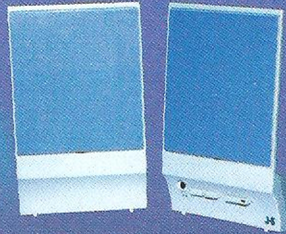
MONACO
2+1 hoparlör
Toplam 19.2 Watt
(RMS)
ses çıkışı





J-7904
2+1 hoparlör
Toplam 27 Watt
(RMS) ses çıkışı

MALIBU
2 hoparlör
Toplam 10 Watt (RMS)
ses çıkışı





VIVID
2 hoparlör
Toplam 7.2 Watt
(RMS) ses çıkışı

J-7902
2+1 hoparlör
Toplam 22 Watt
(RMS)
ses çıkışı





GAMEBEAST
2+1 hoparlör
Toplam 16 Watt
(RMS)
ses çıkışı











Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSIMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

NHL Championship 2000

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Activision **YAYINCI:** Activision, 001(310)255-2000, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 400MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü, 4MB VGA kart, DirectX-7 uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium333, 64MB RAM, 8MB Direct3D uyumlu VGA kart, 56.6kbps modem **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, Modem, IPX, TCP/IP, Maksimum Oyuncu: 8

Radical Entertainment, yeni NHL oyunu ile EA Sports'un bu alandaki tahtına göz dikiyor!

EA Sports'u ve yaptığı oyunları zorlayacak birkaç firmadan birisi olan Radical Entertainment, 1995'den bugüne PC oyun dünyasına pek çok hokey oyunu kazandırdı (*Brett Hull Hockey 95, NHL Powerplay 96, NHL Powerplay 98*). Tıpkı şimdiki *NHL Championship 2000* de olduğu gibi bu oyunlarında kendi aralarında bir takım artı ve eksileri var.

Fox Sports Television'un tüm profesyonel audio-video olanaklarından yararlanan ve oyunculara çok çeşitli ve ayrıntılı seçenekler sunan *NHL Championship 2000*, ana hatları ile yüksek kalitede bir oyun olduğunu hemen hissettiriyor. Oyuncular her türlü ses ve grafik ayarını kendilerine göre değiştirebilirler. Grafik kartı yeterli olanlar ise 1024x768 gibi yüksek çözünürlüklerde oynama şansına sahipler. Ayrıca oyundaki tüm kuralları ve kilit noktaları ayarlayabildiğiniz ve üç farklı zorluk seviyesini seçebildiğiniz bir menü de var. Oyunun yapısal özelliği olarak, transfer ve oyuncu seçimi gibi imkanların yanında ayrıca "sim" ve "arcade modları" ve temel "coaching" bölümü de bulunuyor. Bu sayede bir oyuncuyu sıfırdan alıp, insanüstü bir oyuncu haline getirme şansınız var.

Ama buzun üzerine çıkınca oyunun bir takım zaafları hemen göze çarpıyor. Bunların en feci olanı da "line change" sırasında yaşanıyor ve değiştirilen oyuncular koltuklarına kuruluncaya kadar yeni oyuncular oyuna başlayamıyor. Radical bu soruna daha da kötü bir çözüm bulmuş; oyuncu değişikliği sırasında yapay zekaya rakipleriniz, ortalıkta amaçsızca geziniyor ve hesapta "sizi bekliyor". Ama bu sorun oyun başlayınca da devam ediyor ve disadvantage borders'da iki adama kaldığınızda muhteşem AUI (Artificial Unintelligence!) yine kendini gösteriyor. Ben bu duruma kesin çözüm buldum ve üzülerek line change'i iptal ettim.



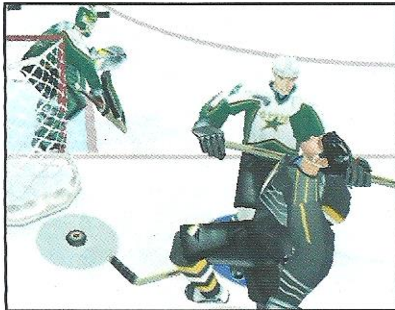
Fox Sports'un yayınlamış olduğu bir hokey oyununu, Fox Sports Tv çekimleri ile görmek hiçte lüks olmasa gerek. İşte Penguins takımı pak'ı kaleye doğru ateşliyor.

Radical, hokey oyunlarındaki gerçekçilik derecesini şimdiye kadar en üst seviyede tutmayı başarmış bir firmadır. Hatta bu oyunun tutkunları şimdiye kadarki en iyi yapay zekaya sahip oyunun *NHL Powerplay 96* olduğu konusunda hemfikirler. Ancak serinin sonuncusu olan *NHL Championship 2000* ile bu ünvanı biraz tehlikeye atacak gibi görünüyor. Bir rakibe sert markaj yaptığınızda (bodycheck), rakibiniz sanki mancınıktan fırlatılmış gibi uçuyor. Kaleciler pak'ı, isterlerse penaltıya sebebiyet vermeden "donduruyor" ve mavi çizgi üzerinde off-side olmadan pak'ı ileri geri götüren oyunculara rastlayabiliyorsunuz.

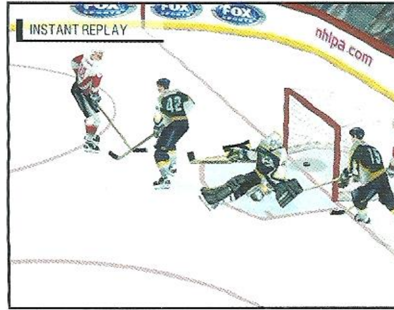
Peki bu hatalara rağmen *NHL Championship* nasıl oluyor da %70 gibi bir puan alabiliyor? Çünkü EA Sports'u zorlayacak pek çok güzel özellikleri var da o yüzden! Oyun, gerçek bir hokey maçının tüm atak kontra-atak dengesini, şimdiye kadar gelmiş geçmiş en iyi hokey oyuncularının görüntüleri ile simüle ediyor ve oyuncuların hepsi mevkilerindeki görevlerini kusursuz gerçekleştiriyor. Ayrıca bunlara grafiklerin akıcılığını da eklersek, ortaya EA Sports'un *NHL 2000*'ine çok yaklaşan bir oyun çıkıyor. *NHL Championship*, hokey simülasyonu olarak da göz dolduruyor. Planlı ve yardımlaşmalı paslaşma, "slapshot" ların sertliği, pak'ın çok gerçekçi görünen sekme hareketleri gibi özellikler, oyun motorunun kalitesini gözler önüne seriyor. Ayrıca maç sırasında çift tıklama ile çok çabuk ataklar başlatabilmek, "flip-drop" paslarını kullanabilmek, hücumda sıralı dönüşler yapabilmek gibi bir takım "extra" özellikleri ve şut sayılarının ayrıntılı bir istatistiğini de bu özelliklere ekleyebiliriz (şut istatistiklerinin çok büyük rakamlar olduğunu unutmayın).

Grafik olarak *NHL Championship 2000* hiçte fena sayılmaz. Ama yine de piyasadaki rakiplerinin sahip olduğu bir takım gösterişe ve heyecana da tam olarak sahip değil. Oyuncu animasyonları bazen frame atlamalarına sebep olabiliyor ve özellikle line-change sırasında istenmeyen bir takım grafik bozulmaları yaşanıyor. Kalecilerin pak'ı kontrol etmeleri sırasında (nedense?) diğer oyuncular biraz aksıyorlar ama sonuç olarak grafikler ve grafik motoru bir hokey oyunu için yeterli düzeyde.

Sonuç olarak *NHL Championship 2000*, Radical'ın iddia ettiği kadar iyi bir oyun olamamakla birlikte, rakip oyun firmalarını ancak daha derli toplu oyunlar yapmaya zorlayabilir.



Jaromir Jagr ile baş etmenin tek yolu onu camın üzerine yüzüstü yapıştırmak! Darryl Sydor da bu işi en iyi yapabilecek kapasiteye sahip oyunculardan birisi.



Oyunun replay modu EA Sports'un NHL serisindekiler gibi değil. Bu görüntülerin açıları ile oynayamıyor veya save edemiyorsunuz.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%70

ARTILAR: Gerçekçi oyuncu hareketleri; çok sayıda ve ayrıntılı oyun seçenekleri.

EKSİLER: Zaman zaman çok kötüleşen yapay zeka; animasyonlardaki takılmalar.

SONUÇ: Radical yine kapıyı tıklatıyor, ama EA Sports onu galiba içeri almayacak.

kenan9593

DELUXSCAN®

HYUNDAI

HYUNDAI DELUXSCAN DERİNLİĞİ AZALTILMIŞ MONİTÖR



Monitör kasasının büyüklüğü az önce değiştirildi.

Monitör dünyasında, eskiden daha büyük monitör kasası daha geniş ekran alanı olarak algılanırdı. Ama Hyundai Deluxescan'in derinliği azaltılmış monitörleri, 17 ve 19 inch monitörlerimizde bile 14 ve 15 inch'lik monitörlerin standart kasa büyüklüğünü kullanarak bu genel kanıyı değiştirdi. Bunun yanında 100 derecelik bir elektron ışın saptırma becerisi sayesinde (ki bu alışıldık CRT'lerden 10 derece daha geniştir) artık daha da keskin ve net görüntüler, çok üstün kontrast ve parlaklık sunuyorlar. Bu da eski monitörünüzü Deluxscan monitörler ile değiştirmek için başka bir neden. Masa üstünüzde monitörünüzün kapladığı alanı azaltın.



- **TCO'99 Sertifikalı**
  Deluxscan azaltılmış derinlikli monitörleri, en geniş kapsamlı test yönetimi olan TCO'99 sertifikalarını; piyasadaki en ergonomik, en güvenli ve en çevre dostu monitör olması sayesinde kazandı.
- **ICM Profili**
  Bir grafik sanatçının en büyük sorunu, ekranda gördüğü renkler ile çıktısını aldıktan sonra gördüğü renklerin birbirlerinden çok farklı olmasıdır. Tüm Deluxscan monitörleri ekran ve çıkış renklerini birbirine mümkün olduğu kadar yakın tutmak üzere tasarlanmıştır.
- 85 Hz VESA Standart Ekran Tazeleme
- Plug-and-Play Kurulum
- PC ve Macintosh Uyumlu
- Energy Star ve VESA DPMS Güç Ayarlaması

Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

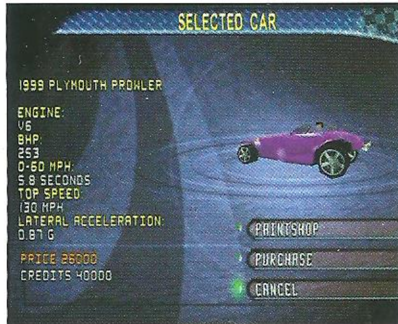
Test Drive 6

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Pitbull **YAYINCI:** Infogrames, *www.infogrames.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 250MB hard disk alanı, 4MB 3D hızlandırıcı kart, DirectX 7.0 (cd'de bulunuyor) **ÖNERİLEN:** Pentium III, 64MB RAM, 16MB 3D hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Infogrames'in yeni yarış oyununun test edebileceği tek şey: Sabrınız!

Hiçbir zaman Infogrames'in (diğer adıyla Accolade'in) vasat arcade yarış serisi *Test Drive*'ın büyük bir hayranı olmadım ama önceden beri bu seriye karşı duyduğum kendi halindeki hoşnutsuzluk, 1999 modeliyle uzun bir turdan sonra düpedüz düşmanlığa dönüştü. *Test Drive 6* kesinlikle şimdiye dek oynadığım en kötü PC yarış oyunlarından biri.

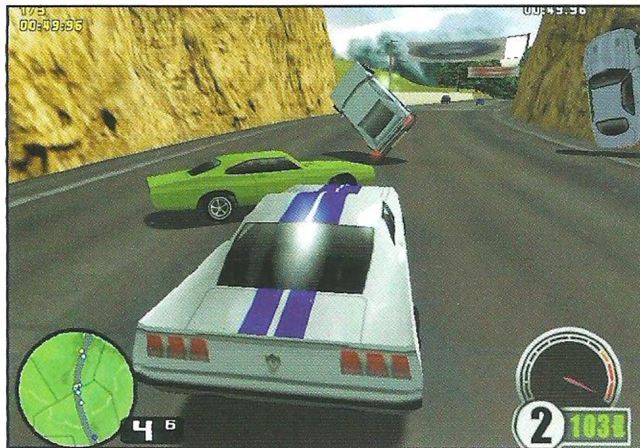
Bu oyunu bilgisayara yüklediğim andan itibaren acı verecek bir sürüşe çıkacağımı biliyordum. Oyunun lisanslı arabalarla dolu kalabalık showroom'undan parlak kırmızı bir Jaguar XKR seçtikten sonra, küçük bir yapay zeka sürücü grubuna karşı üç turluk bir yarışa girdim. Göz açıp kapayıncaya dek kendimi bir PC yarış oyununa yamanmış, en kötü kontrol düzeniyle karşı karşıya buldum. Dönerken ya da frenleme esnasında, yapabildiğim en düzgün ve en dikkatli joystick hamlelerim bile araca, sağa ya da sola ani ve keskin dönüşler yaptırdı ve bu durum hızımın artmasıyla sadece daha da kötüleşti. Bariyerlere doğru yapılan birkaç ters yolculuktan sonra MS Precision Pro USB joystick'imi bir kenara koyup analog bir pedal ve direksiyon takımı olan Trustmaster NASCAR Pro'yu kullanmaya karar verdim.



Az çok güzel görünen bu upgrade ekranında, bir turnuvaya girmeden önce yeni araçlar alıp satabiliyorsunuz.

Yine olmadı... Direksiyon kullanırken tecrübe ettiğim sürüş ve fren reaksiyonları joystick kullanırken karşılaştıklarım kadar korkunçtu. Analog CH Flightstick ve sonra dijital bir gamepad kullanmanın da fazladan zaman kaybı olduğunu gördüm. *Test Drive 6* hiçbir null-zone ayarı içermiyor; böylece tüm üretiliş amaçlarının aksine kesinlikle sürülemeyen bir yarış oyunu çıkıyor karşınıza. En sonunda USB joystick'ime dönüp kendimi geri geri 80mph hızla giden bir aracın süper duyarlı reaksiyonlarını gösteren bir hovercraft sürmeye adadım.

Infogrames ve üretici Pitbull, *Test Drive 6*'nın her araca kendine özgü sürüş karakteri kazandıran tümüyle yenilenmiş bir fizik modeliyle güncellendiğini iddia ediyor. Her ne kadar oyundaki '69 Dodge, '99 Dodge Viper'dan farklı hızlanıyor ve dönüyorsa da, "fizik model" ve *Test Drive 6* kelimelerinin aynı cümle içinde yer almaları tam bir ironi. Bu oyunda kesinlikle bir fizik falan iş başında değil. Herbir araç merkezi bir eksen etrafında leyla gibi yalpalayıp duruyor ve adeta hava dolu bir yastık tarafından, yolla olan ilişkisinin tümüyle kesildiği izlenimini veriyor.



Bu kutu gibi görünen Aston Martin Vantage, ayrıntı konusundaki eksiğini parlak bir cilayla örtmeye çalışıyor.

Bu acayip sürüş modeli *Test Drive 6*'nın satış için ana kozu olan 37 lisanslı spor ve GT arabalarından oluşan devasa koleksiyonunun sağladığı avantajı yok ediyor. Oyunun araç listesinde Ford, Plymouth, Lotus gibi üreticilerin eski ve yeni araçlarından gayet etkileyici olanlar var ama bir aracı diğerine tercih etmek bir X-Wing'i bir Y-Wing'e tercih etmeye benziyor. Oyunun ortaya koyduğu araçla gerçek hayatta varolan karşılığı arasındaki tek benzerlik kabaca tasarlanmış dış yüzeyinden ibaret.



Trafik bazen can sıkıcı olabiliyor; ama bu ağır kanlı sürücüleri iyi bir çarpışma ile yolun dışına gönderebilirsiniz.

Aralarında polis takibi, solo yarış, challenge ve çok etaplı turnuvanın da bulunduğu birkaç değişik oynanış seçeneği var. Sonuncusu ise yarışlardan kazandığınız paralarla arabalarınızı geliştirebildiğiniz, para kazanmaya dayanan bir seri şampiyona. Challenge'da herhangi bir yapay zeka yarışmacı olmadan zamana karşı yarışıyorsunuz; polis takibinde ise sokaklarda sağa sola bindirerek "hız yapanları yakala" formülüyle karşı karşıyasınız. Herhangi bir çeşit multi-player seçeneği mevcut değil (ekranı ikiye bölüp oynamak bile mümkün değil) ama aslına bakarsanız bu iyi bir şey; çünkü tanıdığım hiç kimseye bu tür bir ceza vermek istemezdim.

Test Drive 6, fantezi pistlerden oluşan çekici koleksiyonu ile birkaç puan kazanıyor ama bu görkemli D3D görüntülerin, oyunu öldüren kare oranı düşüşlerine ve kilitlenmelere yol açmamaları için options ekranında dikkatlice ayarlanmaları gerek. PII 300 ve Voodoo 3'ten oluşan konfigürasyonuma rağmen oyunun bazı yoğun pistlerinde tamamıyla oynanabilir bir çevre yaratabilmek için tüm seçenekleri minimuma indirmem gerekti.

Test Drive 6, hiç şüphe yok ki başarısız bir oyun. Infogrames'dekilere sesleniyorum lütfen birileri daha zarar görmeden giderek kötüleşen bu seriyi emekliye ayırın.

PC GAMER TÜRKİYE — **SON KARAR**

%11

ARTILAR: Çekici pist tasarımları; tonla lisanslı araba.

EKSİLER: Korkunç kontroller; gülünç fizik özellikleri; hasar modellenmesi yok.

SONUÇ: Test Drive (ya da bir başka) fabrikasından çıkmış en kötü yarış oyunu.

kenan9593

Genius olmak...



ya da olmamak...



işte bütün mesele bu!

- Ergonomik tasarlanmış, kontrolleri değiştirilebilir altı tuşlu direksiyon
- Üç boyutlu oyun fonksiyonu desteği
- Yarış arabası stilinde vites değişimi
- Yorulmayı azaltacak ergonomik pedallar
- Yarış ve uçuş stilleri arası kolay değişim özelliği

Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

Wild Wild West

TÜRÜ: Aksiyon/Adventure **ÜRETİCİ:** SouthPeak Interactive **YAYINCI:** SouthPeak Interactive, *www.southpeak.com* **GEREKENLER:** Pentium 266, 32MB RAM, 8X CD-ROM sürücü, 200MB hard disk alanı, 4MB ekran kartı, 3D hızlandırıcı, DirectX 6.1 **ÖNERİLEN:** Pentium II-266, 64MB RAM, 16X CD-ROM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

SouthPeak film hakkındaki eleştirilere kulaklarını tıkayarak ortaya sağlam bir oyun çıkarmış.

Daha vizyona girmeden *Wild Wild West*'in fragmanlarını izlemek bile filmden tiksinmem için yeterli olmuştu (zaten film, gişe başarısına rağmen eleştirmenler tarafından pek tutulmadı). Eğer hala anlayamadıysanız, *Wild Wild West: The Steel Assassin*, başrollerini Will Smith ile Kevin Kline'ın paylaştığı filmin PC uyarlaması. SouthPeak, *Men in Black*'ten sonra yoğurdu üfleyerek yiyiyor anlaşılan. Genelde filmlerden uyarlanan oyunlar pek başarılı olmaz ama bu sefer şeytanın bacağı kırılacak galiba. Doğruyu söylemek gerekirse içine korku temaları veya fantastik ögeler katılmamış, uzayda veya kurgusal bir dünyada geçmeyen bir adventure'a uzun zamandır rastlamamıştım.

The Steel Assassin, tahmin edeceğiniz gibi filmdeki olayların etrafında gelişiyor; President Grant, Abraham Lincoln'e suikast yapan kişi tarafından ölüm tehditleri almaktadır. Tehditlerin arkasındakileri bulma ve President Grant'in hayatını koruma görevi de iki gizli servis ajanı olan, silahşör West ile mucit Gordon'a verilir. İşte bu noktada James T. West (Will Smith) veya Artemus Gordon (Kevin Kline) karakterlerinden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Her ikisini aynı anda kontrol edebileceğiniz bölümler de olacak. West daha çok silahını hızlı çekme konusundaki hünerini göstererek olayları çözecek; Gordon ise pratik zekasını ve icatlarını kullanarak sorunların altından kalkacak. Görüldüğü üzere oyunda tam bir denge kurulmaya çalışılmış.



Grafikler oldukça güzel; özellikle karargahınız Wanderer'ın iç mekanları bir hayli detaylı.

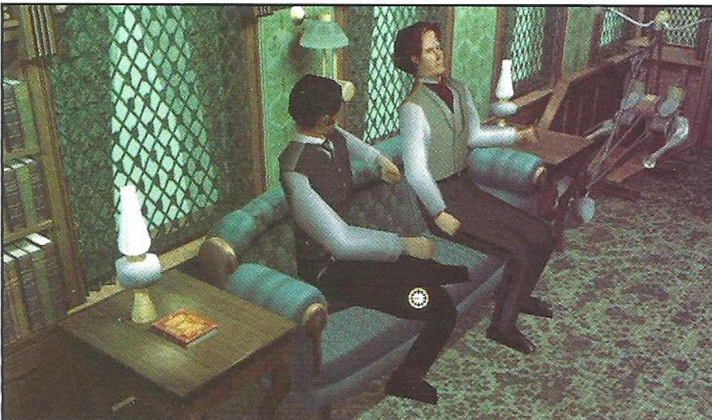
Wild Wild West bir aksiyon/adventure olmasına rağmen bana eski dos günlerinin 'işaretle ve tıkla' tadındaki adventure'larını hatırlattı. Takımın beyni Gordon Artemus kılık değiştiriyor, şifreli mesajları çözüyor ve ip uçları topluyor (bulduğunuz bilgiler otomatikman defterinize kaydediliyor). Oyun Eski Batı'da geçer de düellolar olmaz mı? Tabii bu tip aksiyon olaylarına da takımın Clint Eastwood'u James West bakıyor. Aksiyon sahnelerinde kurşunlarınızı harcamak yerine kötü adamların işini bitirmek için çeşitli numaralara başvurabilirsiniz. Örneğin, kum torbalarını tutan ipi bir kurşunla hallederek aşağıda sizi bekleyen zibidiye güzel bir sürpriz yapabilirsiniz. Ayrıca nişan alırken daha uzun bir süre beklerseniz, hedefi vurma şansınız artacaktır; ama sorun şu ki siz nişan alırken hedefiniz hareket edebilir veya size ateş ediyor olabilirler. Çeşitli silahlar ve icatlarla haşır neşir olacaksınız. Bittiği zaman doldurmanız gereken altıpatlardan akım tabancasına (ne de olsa oyun *Wild Wild West*'te geçiyor) kadar uzanan geniş bir yelpazeniz var.



Artemus Gordon'un garip icatlarından biri daha; bulduğunuz delilleri bu araçla tanımlayabilirsiniz.

İlk defa bir oyundaki grafiklerin ara demolarına üstün geldiğini görüyorum. *Wild Wild West*'nin 2D arka planlarıyla 3D karakter modelleri SouthPeak'in SoftImage dediği sistemle görselleştirilmiş. Demoların özellikle *Omikron* ve *Nocturne*'ü gördükten sonra acayip donuk olduğunu söyleyebilirim. Grafikler ve kamera açıları gayet güzel kotarılmış ama eş zamanlı dudak hareketleri tam bir felaket! Karakterlerin dudak hareketleri altyazıları en az üç cümle geriden takip ediyor. Oyunda ayrıca *The Steel Assassin*, filmin Elmer Bernstein imzalı müziklerini kullanıyor (Bernstein Oscar ödüllü bir müzisyen); neyse ki Will Smith oyunda rap yapmıyor. Ses efektlerinin de idare ettiğini söyleyebilirim. Patlamalar ve silahlı çatışmalar daha gürültü olabilirdi. Yine de *Wild Wild West*'in mahmuzları kulağa hoş geliyor.

Sonuç olarak Eski Batı'da geçen bir adventure oynamak gayet eğlenceli olabilir. Filme sempati duyanların oyuna bir kat daha fazla ilgi göstereceğini dşünüyorum.



İki ortak kafa kafaya vermiş bu olayı nasıl çözeriz diye düşünüyor.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%60

ARTILAR: Güzel 3D grafikler; çift karakterin kontrol edilmesi.

EKSİLER: Berbat ara demolar; kötü seslendirme; uzun yükleme süreleri.

SONUÇ: En azından eski günleri yad etmek için bu oyuna bir göz atmalısınız.

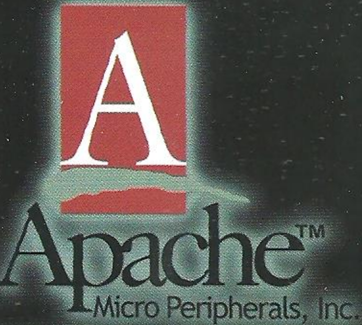
kenan9593

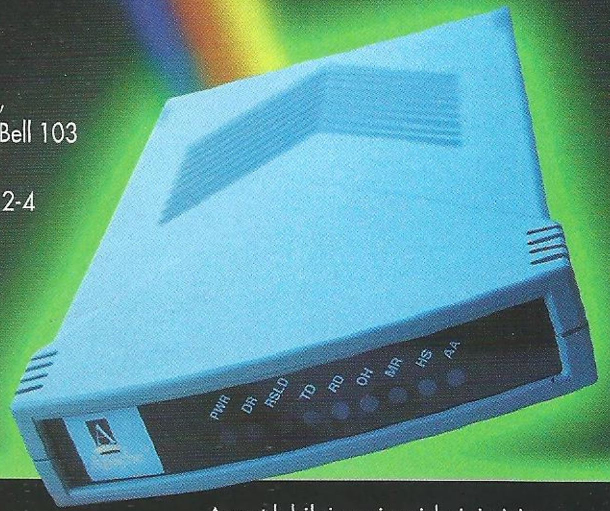
Apache hedefi anında bulur...

Hızlı, güvenilir, sorunsuz!

NetExpress
AE56SP-RA

Bağlantı noktası : COM1-COM4
Veri protokolleri : V.90, K56flex, V.34+, V.F.C., V.32bis,V.32, V22bis, V.21, V.23, Bell 212A, Bell 103
Veri sıkıştırma protokolleri : V.42 bis, MNP 5
Hata düzeltme protokolleri : V.42 LAMP, MNP 2-4
Faks protokolleri : V.29, V.27ter, V.17, V.21
Diğer özellikler : Voice özelliği, Otomatik cevap, Power on Auto-Dial, Otomatik hız seçimi, Tekrar arama, Caller ID, Hayes™ ve US Robotics™ uyumlu





Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSiMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

Panzer Elite

TÜRÜ: Simülasyon **ÜRETİCİ:** Wings Sımulatıon **YAYINCI:** Psygnosis *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** Pentium 233 , 8 MB 3D ekran kartı 8X CD-ROM sürücü, 32MB RAM **ÖNERİLEN:** 64MB RAM, 16MB 3D ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, IPX, TCP/IP, Internet, Maksimum Oyuncu: 6

Panzer Elite geç çıkan, ancak genel olarak rakiplerinden daha üstün olan bir tank simülasyonu.

İkinci Dünya Savaşı tank simülasyonlarının hayranları için 1998 şanslı bir seneydi. Interactive Magic'in *iPanzer 44*'ü, SSI'ın *Panzer Commander*'ı, ve Psygnosis'in *Panzer Elite*'ı bu dönemde çıkan tank simülasyonlarından bazılarıydı. Bu üç oyundan *iPanzer* ve *Panzer Commander* tam zamanında piyasaya sürülmesine rağmen bekledikleri başarıya ulaşamadılar. *Panzer Elite* ise alman üreticisi Wing Simulations'ın kararı ile bir sene geç çıktı, ancak sonucun kesinlikle buna değdiği ortadaydı. Psygnosis, 1940'ların tanklarının konu edildiği gelmiş geçmiş en gerçekçi simülasyonu geliştirmişti. Oyun buna rağmen bir çok bug içeriyordu, ayrıca oyun için gereken sistem gereksinimleri de ortalamanın çok üstündeydi. Campaign'lerin beklenenden az olması ve zor geçilen öğrenim devresi de oyunun eksileri arasında yer alıyor.

Panzer Elite ile SSI'ın *Panzer Commander*'ı arasında bir kıyasın yapılmaması kaçınılmaz. SSI'ın oyununa eklemeyi unuttuğu piyadeleri *Panzer Elite* yapımcıları gözden kaçırmamışlar. Grafik olarak çokta özen gösterilmemişler ama yinede onlar olmadan gireceğiniz bir savaş meydanı kötü sonunuz olur. Amerikalı piyadeler bazukalarla tanklarınızı birer birer avlarken, Alman piyadeleri panzerfaust'ları ve panzershreck antitankları ile size ölüm saçıyorlar. Bu yüzden en iyisi bu iki birimi bir arada kullanmaya alışın. *Panzer Commander*, hava ve topçu birlik desteklerine yer vermiş ancak onların kontrolünü CPU'ya vermemiş. *Panzer Elite* bu hatayı da gidermiş ve bu iki birliği en mükemmel şekilde sizin kullanımınıza devretmiş.

Önce çıkan iki oyunda da arazi yeterli bir görselliğe sahip iken, *Panzer Elite* bu özelliği de geliştirerek oyunu daha cazip hale getirmiş. Özellikle yakın görünüşlerde oyunun fark edilir bir üstünlüğü var. Mesela bir ormanın ağaçları ve çalıları ayrı ayrı modellenmiş, şehirlerdeki duvarlar, demirlikler ve binalar tanklarınız tarafından yıkılabiliyorlar. Tank modellemelerinde ise durum öncekinin tam tersi. *Commander*'ın *Elite*'a karşı açık bir üstünlüğü var. *Panzer Elite*'ta tankların gerçekçiliği üzerinde çok durulmamış.

Genel gerçekçiliklerini kıyasladığımızda ise *Panzer Elite*'ın açık bir üstünlüğü var. Yer çekimi, rüzgar, hız, ve sıcaklık, silahlarınızın isabet oranlarını doğrudan etkiliyor. Moraliniz, her savaşın sonucuna tahmin edemeyeceğiniz kadar etki ediyor.

Oyunun arayüzü hiç fena ayılmaz, ihtiyaç duyduğunuz şeylere popup menüler yardımıyla kolayca ulaşabiliyorsunuz. Takımınızdaki diğer elemanların pozisyonlarını öğrenebilmek için bu popup menüleri kullanmak zorundasınız. Yinede savaş sırasında çok ihtiyacınız olacak bir sürüde klavye tuşu var.

Panzer Elite'ta en iyi perspektifi müfreze komutanının gözünden alabilirsiniz. Diğerleri de oyunu idare edebilmeniz için yeterli seviyede, ancak kısa bir süre sonra oyun tekdüze bir hale bürünüyor. Müfreze komutanını canlandırdığınızda ise oyun sizi yavaş yavaş havaya sokuyor. Campaign modunu seçerseniz önünüzde 39 senaryo var ve hepsi birbirinden özgün, ancak doğrudan savaşa girmeniz için oyuna birde instant action modu eklenmiş.

Oyunun en önemli eksikliği ise eğitime yönelik görevlerin olmayışı. Atış ve manevra kabiliyetlerinizin çoğunu kendi kendinize geliştirmelisiniz. Savaşlarda tankınız yok edilirse o zaman başarısız kabul ediliyorsunuz, bazen size zarar gelmese de bu duruma katlanmak zorunda kalıyorsunuz.

Panzer Commander'da canımızı çok sıkan bug'lar, maalesef bu oyunda da bol bol karşımıza çıkıyor. Her ne kadar Wing Simulations tarafından oyunun gerekli patch'leri vakit kaybedilmeden çıkarılsa da, hala arada sırada bazı garipliklere rastlamak mümkün. Çakılmalar sinirinizi bozarken, bazen düşman ordularının toplarını havaya dikmiş bir şekilde zararsızca size yaklaşmaları da komiğinize gidebilir.

Oyunun sistem gereksinimlerinin fazla olduğunu daha önce belirtmiştik. Bir Pentium III 450MHZ ve Voodoo3 grafik kartı bile ancak 800x600 çözünürlüğü kaldırabildi, yani eğer oyundan en iyi görüntüleri almak istiyorsanız, bilgisayar donanımınızın çok modern olması gerekiyor.

Sonuç olarak, eğer tarihsel savaşlarla ilgilenen biriyseniz ve ciddi bir tank simülasyonu arıyorsanız *Panzer Elite* tam size göre. Bolca bug bulunduran, öğrenmesi zor, ve gerçekten iyi donatılmış bir bilgisayar isteyen bir oyuna katlanabilecek kadar konuyla ilgiliyseniz, *Panzer Elite* zamanınızı ayırmaya değecek kadar kaliteli bir oyun.



Pof! Bu namludan çıkan topun hedefini vuracağından emin olabilirsiniz.



Tank modellemeleri sizi tatmin edecek cinsten. Arazi şekilleri ise gözlerinize ziyafet çektirecek.

PC GAMER SON KARAR

%68

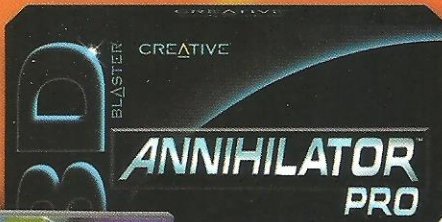
ARTILAR: Gelişmiş grafikler; birlikler kontrolünüz altında.

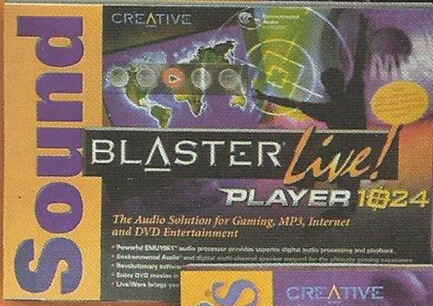
EKSİLER: Zayıf yapay-zeka; öğrenmesi zor; kilitlenmeler,

SONUÇ: Eğer eksilerine katlanabilecek kadar ilgili bir simülasyoncuysanız Panzer Elite, tam size göre.

kenan9593

CREATIVE









Gücü hissedin

Oyunlarınızda dijital surround ses tecrübesini yaşayın

Bu kadar çok oyunun Enviromental Audio™'nun dinamik 3D ses efektleri ile güçlendirildiği günümüzde PC oyunlarını oynamak için daha iyi bir zaman olamaz. Peki bu meydan okuma için hazır mısınız yoksa geride kalıp toz mu yutacaksınız?

Sound Blaster Live! Player™'ı hazırlayın ve aniden damarlarınızda dijital sesin yaratacağı adrenalinin akışını hissedin. Bu süper ses kartı, üç tane tam sürüm oyunla ve Cambridge SoundWorks@ FPS2000 Digital hoparlörleriyle çok güçlü bir surround ses tecrübesi yaşamanızı sağlayacak. Yeni 3D Blaster@ Annihilatior Pro ekran kartını da bunlara ekleyin ve çevrenizdeki en dehşet oyun PC'sini yaratın. Bırakın PC oyun dünyasının lideri Creative@ sizi oyunlarda bir üst seviyeye taşısın.

Bilgisayarınızı anında daha inanılmaz ses kalitesine ulaşmak için Sound Blaster Live! Player™ ses kartı ve Cambridge SoundWorks@ hoparlörleri ile geliştirin.

FARKLILIK SİZİ HAYRAN BIRAKACAK

Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

1999 Creative Technology Ltd. All brand or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders. If you're not on the net, give us a call at 800.988.1000 for more information.

kenan9593

Go Kart Challenge

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Kritzekratz 3000 **YAYINCI:** Databecker *www.databecker.com* **GEREKENLER:** Pentium 233 MMX, 8 MB 3D ekran kartı 8X CD-ROM sürücü, 32MB RAM, 40MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** 48MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, IPX, TCP/IP, Internet, Maksimum Oyuncu: 8

Go Kart ülkemizde pek yaygın bir spor olmasa da Kritzekratz'ın bu oyunu size iyi bir fikir verebilir.

Ülkemizde Go Kart pek yaygın bir spor dalı değil. Ama aslında Go Kart gayet zevkli ve yaralanma riski düşük bir spor. Ayrıca yapması da gayet zevkli görünüyor. Neyse lafı çok uzatmayalım. Oyunumuzda "kart" larımızı gayet zevkli pitlerde kullanarak çeşitli yarışmaları bitirmeye çabalıyoruz. Gerçekten geniş bir seçenek olanağı sunulmuş. Yarış türleri beşe ayrılıyor. Practice dışında single race, time trial, points tournament ve knock down tour. Bunların arasında özellikle points tournament, bir yarışta kaybettiğiniz puanları diğerinde telafi etme imkanı verdiği için bence en zevkli olanı. Bu modu özellikle multiplayde denemenizi öneririz. Bunun dışında oyunda sis, yağmur ve güneş gibi hava şartlarını ayarlayabiliyorsunuz. Ayrca kaç tur atacağınızı (lap) ve süre gibi ayrıntılar da ayarlanabiliyor. Kullanacağınız araba (pardon kart) ve sürücü tipini seçebiliyorsunuz. Kart seçiminiz oyunda bir etki yaratıyor ama açıkçası sürücü tipini seçmek hiç bir işe yaramıyor. Zaten sürücüler birbirinden "yanlızca" fiziksel büyüklük olarak ayrılıyorlar. Yani biri biraz daha iri öteki daha zayıf, biri sağ ayağını öne çıkarmış ötekisi sol ayağını. Onun dışında hepsinin üzerinde aynı elbise var. Bu kadar gereksiz bir ayrıntıya yer verilmesinin hiç bir açıklamasını bulamadım.

Oyunda hobi, amatör ve profesyonel olmak üzere üç zorluk seviyesi var. Aralarında oynanış olarak çok büyük bir fark yok. Aslında fark var ama yarışların başında etraf öyle bir karışıyorki aradan çıkmanın yolunu buluncaya kadar gerilerde kalıyorsunuz ve ondan sonra öne geçmeniz gerçekten zor bir iş. Kullandığınız araca olan hakimiyetinizi ayarlayabiliyorsunuz ama nedense klavyede kullanabileceğiniz tuşların ayarını değiştiremiyorsunuz. Yarış boyunca dinleyebileceğiniz 4 şarkı var ki üzerinde biraz uğraşıldığı "belli" ama daha fazla değil.



Herşey tamamda, çelik yapı olmadan dört tekerlek nasıl döner ve sürücüm kolları olmadan nasıl kart kullanabilir ki? Anlatabilecek olanınız var mı?

Oynanış olarak gerçekten oyunun hakkını vermek lazım. Freni iyi bir zamanlamayla kullanırsanız hiç bir yere çarpmadan yarışların tümünü bitirebilirsiniz ama bu zevkini tam çıkartmak için tavsiyemiz profesyonel modda ve sensitivity ile steering ratio'yu maksimuma getirerek oynamanız.

Grafikler fazla özenilmiş olmasa bile gözünüze çok batmıyor. Özellikle çok güzel hazırlanmış pistler ve kullanılan renkler oyunun kalitesini düşündüğünüzde zaten sizi yeterince tatmin ediyor.

Arabanız yarış sırasında zarar gördüğünde (dört lastik ve çelik konstrüksyon), zarar gören bölgeler ekranın altında zarar derecesine göre renk değiştiriyor ve maksimum hızınız azalıyor, karta hakim olmanız zorlaşıyor. Bu zarar grafiklerin üstünde de görülebiliyor. Tekerlekler yalpalamaya başlıyor ama çelik bölüm tamamen zarar gördüğünde grafik olarak kaybolmasına ve sürücünün kolları yokmuş gibi görülmesine hiç bir mana veremedim. Zararınızı tamir etmek için pit'e girip ihtiyacınız olan parçanın üzerine aracınızı sürmeniz yeterli.



İşte "zeki" rakiplerim birazdan bana çarpmaya başlayacaklar.

Kendi yarış pistinizi yaratıp kaydedebileceğiniz kullanımı gayet basit bir editörde oyuna eklenmiş ama pisti benim gibi sırf deneme amaçlı yaptığınızda oyunda gayet komik sahnelerle karşılaşabiliyorsunuz. Pistin üzerinde uçabiliyor ya da rakiplerinizin havada uçuşunu seyredebiliyorsunuz.

Şimdi gelelim oyunda kesinlikle en nefret ettiğim ve beni çıldırtan özelliğe. Rakipleriniz size çarptığında arabanıza zarar veriyor ama fizik kurallarına uygun olarak sizi çarptıkları tarafın aksi yönüne doğru savurmaları ya da itelemeleri gerekirken anlamsız bir biçimde hızınızı müthiş düşürüyorlar. Üstelik onlar arkadan çarpmalarına karşın yavaşlamaları gerekirken sizin kaçmanıza izin vermeyip size aptal gibi defalarca çarpıyorlar. Bir türlü kaçamıyorsunuz ve tuzağa yakalanmış gibi çabalayıp duruyorsunuz. Arkanıza sık sık bakın ve bu aptal rakiplerinizden ısrarla kaçın. Tabii bu cümleyi kurması kolay ama daha yarışın en başında arkadan başlayıp aradan kaçamazsanız yarış zevkiniz daha başından bitiyor çünkü bir defa fırlayamazsanız sonra sizi geçenleri yakalamak gerçekten çok zor.

Go Kart multiplay oynadığınızda gerçekten zevkli bir oyun ama emin olun ki piyasada çok daha iyileri var ve eğer bu sporun delisi değilseniz paranızı boşuna harcamayın derim. Sonuçta bir yerden sonra ilk sırada bile olsanız o sinir rakipleriniz size çarpıp hızınızı yarıya indirdiğinde ve bunu ısrarla devam ettirdiğinde tüm hevesiniz kaçacaktır.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%55

ARTILAR: Yüksek oynanabilirlik; güzel pistler; pist editörü.

EKSİLER: Çıldırtan oynanış "hatası"; komik customise seçenekleri; düşük gerçekçilik; grafik hataları.

SONUÇ: Para vermeye değmez; çok daha iyi ve gerçekçi oyunlar var.

kenan9593

ENVANTERİNİZDEKİ EN İYİ SİLAHLAR



WINBEST 4D+ MOUSE

HEM PS/2 HEM DE COM PORTUNU KULLANABİLEN BU CANAVAR YATAY VE DİKEY KAYDIRMALAR İÇİN İKİ TEKERLEĞE SAHİP. PROGRAMLANABİLİR ÜÇÜNCÜ TUŞ ÖZELLİĞİ İSE RAKİPLERİNİZE KARŞI TARTIŞILMAZ BİR ÜSTÜNLÜK SAĞLAYACAK.



NWW-9 MOUSE

İKİ TUŞLU KLASİK BİR MOUSE OLAN NWW-9'UN YAN TARAFINDA BİR DE SCROLL TUŞU BULUNUYOR. BU MOUSE ZARİF VE ESTETİK GÖRÜNÜŞÜYLE GEREK OYUNLARDA GEREKSE INTERNET'TE EN BÜYÜK YARDIMCINIZ OLACAK



WWW-5 MOUSE

KLASİK BİR GÖRÜNÜŞE SAHİP OLAN WWW-5 İKİ TUŞA VE İKİ KAYDIRMA TEKERLEĞİNE SAHİP. ERGONOMİK DİZAYNI SAYESİNDE OYUNLARDA EN BÜYÜK YARDIMCINIZ VE INTERNET'TEKİ EN İYİ SÖRF ARKADAŞINIZ OLACAK.



SCROLL-FIRE JOYSTICK

GELİŞTİRİLMİŞ DİZAYN, ERGONOMİK YAPI, 4 ATEŞ VE 1 SCROLL-FIRE TUŞUNUN BİRLEŞTİĞİ NOKTADA ORTAYA ÇIKAN BU JOYSTICK ÖZELLİKLE UÇUŞ SİMULASYONLARINDA SİZE TAM KONTROL VE SÜREKLİ ATEŞ GÜCÜ SAĞLAYACAK.



EZGAMEPAD GP-8

EZGAMEPAD, DÖRDÜ OTOMATİK OLMAK ÜZERE SEKİZ ATEŞ TUŞU VE SEKİZ YÖNLÜ HAREKET YETENEĞİYLE OYUNLARDA SİZE KONTROL KOLAYLIĞI VE ERGONOMİK DİZAYNIYLA DA RAHAT BİR KULLANIM SAĞLAYACAK.



Türkiye Distribütörü

MULTIMEDYA

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:

MAKSİMUMPC

www.maksimumpc.com

kenan9593

STC Championship

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Digital Illusions **YAYINCI:** Digital Illusions *www.stccspel.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 20MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri, IPX, TCP/IP, LAN

İsveç'in en ünlü yarışını Digital Illusions PC'nize getiriyor. Sizce yeterince hızlı mısınız?

Araba yarışlarıyla ilgilenenler son zamanlarda oldukça mutlu olsa gerek. Piyasaya ard arda yeni yarış oyunları çıkıyor. En son gördüklerimiz arasında *Demolition Racer, TOCA 2,* gibi önemli oyunlar da var. Bunun dışında araba yarışı sayılmasa da arabayla ilgili iki hit oyun daha hala oyuncuları meşgul ediyor; *Grand Theft Auto 2* ve *Driver.*

Yarış oyunu meraklılarının keyfi bu ay da tam beş incelemeyle devam ediyor. *Dirt Track Racer, Interstate '82, Rally Championship, Go Kard Challenge* ve *Swedish Touring Car Championship* arasında seçim yapmakta zorlanacaksınız. Sanırım bu araba yarışı oyunlarında ki patlamadan şikayetçi olan yoktur. Normal hayatta insanların arabalarını sıkışık trafikte dördüncü vitese atmakta zorlandıkları günümüzde hız tutkusunu dizginleyebilmek için araba yarışları güzel bir fırsat yaratıyor. Bu yazıyı yazdığım sıralarda henüz Formula 1 sezonu da başlamamıştı ve bekleme sezonunu bu oyunlarla geçirmek hepimizi yeni başlayan Formula sezonuna daha iyi hazırlayacaktır diye düşünüyorum.

Swedish Touring Car Championship, İsveç'te düzenlenen ve Avrupa'nın önde gelen yarışlarından biri (aynı İngiltere'deki BTCC, Hollanda'daki DTCC ve Almanya'daki DTM2000 gibi). Oyunda 1999 sezonunda yarışan 10 gerçek takım (BMW 320i, Audi A4, Nissan Primera, Volvo S40, Peugeot 406, Opel Vectra, Honda Accord, Alfa Romeo 156, Chrysler ve Ford Mondeo), 15 gerçek pilot ve yarışların yapıldığı 6 resmi pist (Anderstorp, Falkenberg, Gellerasen, Knutstorp, Mantorp ve Mo i Rana) seçilebiliyor.

Oyundaki 10 arabayı da ayrı ayrı test ettikten sonra aralarında çok büyük farklar görmedim. Aynı virajı farklı arabalarla aynı şekilde aldığınızda arabaların hepsi aynı tepkiyi veriyor. Aralarında gözle görünür çok ciddi bir farklılık yok. Bu da oyun hazırlanırken arabaların modellerine göre farklılıklarının çok fazla göz önünde bulundurulmadığı izlenimini yaratıyor. Bununla beraber araba savrulduğunda toplarlamak için gazı kökleyip direksiyonu tam ters tarafa çevirirseniz genellikle toplarlayabiliyorsunuz. Bunun özellikle arkadan çekişli otomobillerde mümkün olması gerekirdi. Fakat oyundaki 10 arabadan sadece BMW 320i ve Audi A4'ün dört çekişi var.



Oyunun güzel grafikleri sizi etkilemeyi başaracak ama zayıf yapay zeka böyle kalabalık durumlarda sorun yaratabilir.

Ne yazık ki oyunun yapay zekası çok başarılı değil. Genellikle ani durumlarda gerekli tepkiyi hemen veremiyor. Bunun dışında diyelimki siz pistin ortasında bir yerde duruyorsunuz ya da çok yavaş gidiyorsunuz. Diğer arabalar o noktaya ulaştıkları zaman size çarpacaklardır. Normalde en azından kazadan kaçınmak için yavaşlayıp, direksiyon kırmaları gerekirdi. Yarış esnasında bir sorun çıktığında ve iki araba çarpıştığında arkadan gelen arabalar bir zincirleme kazadan kurtulmak için pek özel bir şey yapmıyorlar. Bu yüzden de bir kaza pistte büyük sorunlara yol açabiliyor. Yapay zekanın seviyesini en yükseğe ayarlasanız bile ne yazık ki bu sorundan kurtulamıyorsunuz. Oyunun final versiyonundaki bu hata daha sonra çıkarılan iki patch ile büyük oranda düzeltildi. Oyunun internet sitesinden (*http://www.stccspel.com/*) bu patch'leri indirirseniz oyunu daha sorunsuz oynayabilirisiniz.



Sollarken dikkat etmeniz gereken birinci kural; sağınızdaki arabaya bu kadar yaklaşmayın!

Grafikler konusunda ise pek bir şey söylemeye gerek yok. Oldukça gerçekçi ve başarılı olan grafikler ile oyun sizin havaya girmenize yardımcı oluyor. Arabalar ve çevrenizin görüntüleri gerçekten iyi. Bunun yanı sıra oyunun sesleri de oldukça başarılı. Arabaların motor seslerinde arasında pek bir fark olmaması biraz can sıkıcı da kabul edilse de genel olarak bakıldığında seslerle ilgili bir sorun yok. Oyunda kullanılan motor ise *TOCA 2*'ninkinden daha iyi görünüyor. Daha sorunsuz bir oynanabilirlik sunuyor.

Bana kalırsa *Swedish Touring Car Championship* en benzer rakibi *TOCA 2*'den pek çok alanda daha başarılı. Herşeyden önce fiyatı *TOCA 2*'ye göre daha makul. Bunun dışında bazı önden çekişli araçlarda sorun olsa da genel olarak sürüş özellikleri *TOCA 2*'den bence daha iyi. Oyunla ilgili diğer bir önemli nokta da geliştirme çalışmalarının çok kısa bir süre de hazırlanmış oluşu. Söylentilere göre altı ay gibi kısa bir süre içinde *Swedish Touring Car Championship* tamamen hazırlanıp piyasaya sürülmüş. Gecikmesiyle ilgili tek sorun İsveç'li firmanın yurtdışında dağıtıcı bulma problemi olmuş ama oyunun başarısı görülünce bu sorun da kısa bir süre de halledilmiş. Diğer bir söylenti de *STCC 2000*'in hazırlıklarına şimdiden başlanmış olduğu yolunda. Umarız bizi fazla bekletmezler.

PC GAMER SON KARAR

%72

ARTILAR: İyi ses ve grafik; uygun fiyat; gerçek arabalar.

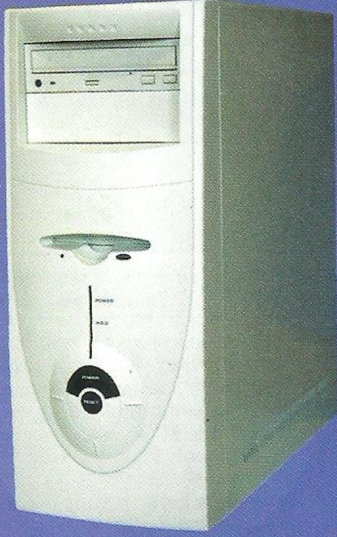
EKSİLER: Yavaş yapay zeka; düşündürücü sürüş hataları.

SONUÇ: En yakın rakibi *TOCA 2*'den yer yer daha iyi olduğu bölümleri var. Meraklıları kaçırmasın.

kenan9593

TERCİH SİZİN...

YAMAHA CDRW'siz kullanıcı










YAMAHA CDRW'li kullanıcı







Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

Slave Zero

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Infogrames **YAYINCI:** Infogrames www.infogrames.com **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 8X CD-ROM sürücü, 8MB 3D hızlandırıcı, 125MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 266, 64MB RAM, 225MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Eski beat'em up'lara dönmek isteyenler için Slave Zero bir alternatif sunuyor.

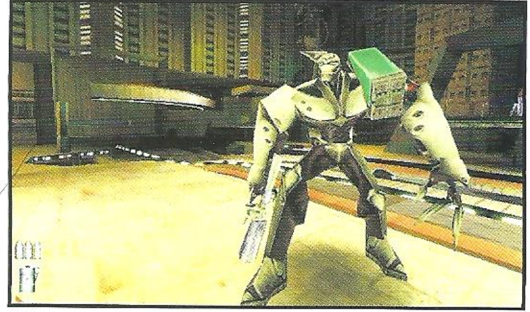
Daha çıkmadan *Slave Zero* hakkında çok konuşulmuştu. Oyundan beklentiler çok fazlaydı. Japon çizgi filmlerinde fırlamış gibi görünen çok güçlü robotların çok modern mekanlarda önlerine geleni dağıtacakları, arabaları havalara fırlatacakları bir dünya izlenimi vardı. Çok güçlü bir single-player öyküsünün olmasının yanında, multiplayer modu da tüm rakiplerinin tozunu atacaktı. Fakat oyun çıkınca gördüğümüz daha çok bir single-player 3D bir konsol shooter oldu. Fakat bu açıdan baktığınızda ve benzer oyunlarla karşılaştırıldığında başarılı sayılabilecek bir oyun.

Günümüzde oyunların başka oyunlardan esinlemeden tamamen özgün bir şey ortaya koyduklarını görmek epey zor. *Slave Zero* da bu konuda bir istisna değil. Oyun boyunca aklınıza *Blade Runner* ve John Woo'nun *Hard Boiled* adlı filmi gelecek. Ayrıca Giger'ın hayal gücünden de esinlenilmiş sahnelere rastlayacaksınız. Dev bir robot olduğunuz düşünülürse sanırım *Mech Warrior 2* esinlenmelerinden zaten bahsetmeye bile gerek yok.

Oyunun konusunu kısaca şöyle; totaliter despot Sovereeign Han tarafından yönetilen *Slave Zero* dünyasında S1-9 adı verilen Dünya'nın kilometrelerce üzerinde çok büyük bir askeri şehir yer almaktadır. Burada Han, gelecek milenyumun askeri olarak tanımlanan çok güçlü süper-asker prototipi olan Slave Series Combat Unit (köle serisi savaş birimi) denen robotları üretmektedir. Ham madde olarak da nerden bulunduğu pek de belli olmayan gizemli "Dark Matter" adıyla anılan bir malzeme kullanmaktadır. Bu yeni köle ordusunun üretimi bitince kötü Han artık durdurlamaz güçlere sahip olacaktır.

Tabi ki bir köle ordusunu durdurabilecek bir şey varsa o da başka bir köle ordusudur. Guardians (koruyucular) olarak bilinen asiler bir gün köle birimlerinden biri olan *Slave Zero*'yu Han'ın gizli deneysel araştırma merkezinden çalarlar ve şimdiki planları bu ellerindeki gücü Han'ın kendisine karşı kullanmaktır. Aslına bakarsanız çaldıkları robot öyle ufak tefek bir şey de değildir. Yaklaşık 20 metre büyüklüğünde olan bu biyomekanik robot artık asilerin elindedir.

İşte bu noktada asilerin sizin tecrübeli savaş becerinize ihtiyacı var. Bu devasa robotu kullanarak gökdelenler arasında, askerleri ezerek, arabaları parçalayarak, yok edici gücünüzü dışarı salmanız gerekiyor. Böylece Han'ın elindeki prototip malzemelerini çalıp asilerin kendi robot ordusunu kurmalarını, Han'ın ve kurduğu bu şeytani şehrin yok olmasını sağlayabileceksiniz.

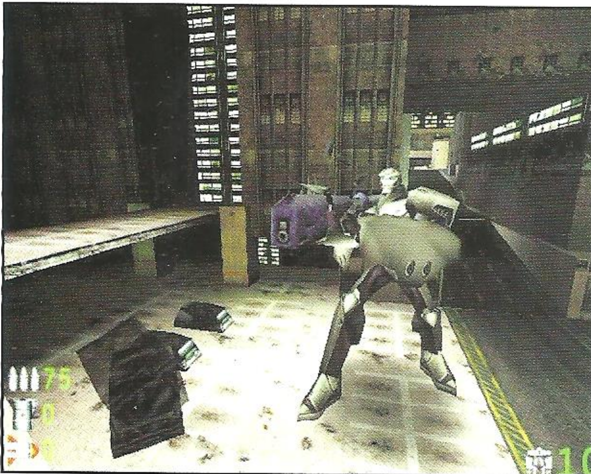


İşte Slave Zero'nun grafiklerine bir örnek. Kötü olduğunu söyleyemeyiz ama çok başarılı olduğunu söylemek de zor.

Slave Zero'da toplam 13 görev bulunuyor. Görevlerin uzunlukları birbirlerine göre farklılıklar gösteriyor olsa da ortalama olarak benzer oyunlara göre biraz daha uzun gibi. Oyunun geçtiği alanlar ise çok farklı. Endüstriyel bölgelerden S1-9'un kanalizasyonlarına kadar çok farklı alanlarda savaşacaksınız.

Oyunun düz bir çizgi izlediğini söyleyebiliriz. Örneğin yaptıklarınıza göre farklı oyun sonları yok. Amacınız tek sona doğru ilerleyip ona ulaşmak. Ayrıca oyunun ekranlarında da pek seçeneğiniz yok. Önünüze geleni yendikten sonra diğer ekrana geçiyorsunuz.

Oyunun en zevkli yanlarından biri içinde dolaştığınız şehirle ilgili şeyler de yapabiliyor olmanız. Örneğin yolda karşınıza çıkan arabaları ya da insanları tutup kaldırabiliyor, sağa sola fırlatabiliyorsunuz. Bununla da yetinmezseniz köprüleri yıkıp, binaları da havaya uçurabilirsiniz. İşte tüm bunları yapmak size gerçekten dev bir robot olarak şehirde geziyormuş izlenimini uyandırıyor.



Yanında durduğu arabalara bakarak kölenizin boyutları hakkında fikir edinebilirsiniz.

Slave Zero için oldukça özgün bir oyun motoru yapılmış. Aksiyona oldukça ağırlık veren bir motor olduğu için özellikle hızlı tuş kombinasyonları ve savaş sahnelerinde ki heyecana öncelik verildiği belli oluyor. Piyasada robotunuzu maceralara sürükleyecek iyi bir motor olmadığına karar vermiş olacaklar ki, oyunun geliştiricileri Ecstasy adlı kendi motorlarını geliştirmişler. Özellikle robotunuzun çevresindeki dünyanın "parçalanabilir" olması gereği yüzünden yeni motor fikri mantıklı bir yaklaşım.

S1-9'da dolaşırken karşınıza değişik düşmanlar çıkacak. Bunların bir kısmı size göre çok kısa boylu (yaklaşık 1.80 boyunda) insanlar olacak. Komandolar dışındakiler sizin için eğlencelik sayılabilir. Onların dışındakiler biyomekanik parçaları olan robotlar. Toplam 13 değişik robot türüyle savaşacaksınız. Bunlardan 5 tanesi level sonu canavarı konumundaki daha güçlü olanlardan oluşuyor.

Çoğu zaman birden fazla (bazı bölümlerde 6'dan fazla) düşmanla aynı anda savaşmak zorunda kalacaksınız. Hepsinin kullanabileceği farklı silahlar (ki bunlara çevrenizdeki arabalar da olabiliyor) ve değişik taktikleri var.

Sonuç olarak *Slave Zero* türünün en parlak örneği olmasada beat'em up türünden hoşlananlar için bir bakılması gereken bir oyun. Bu türün meraklısı olmayanlar için yorumumuz "vaktiniz varsa" olacak.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%68

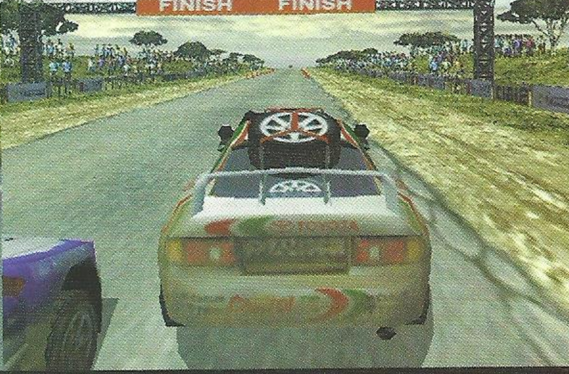
ARTILAR: Özgün oyun motoru; ortalamanın üzerinde grafik ve ses.

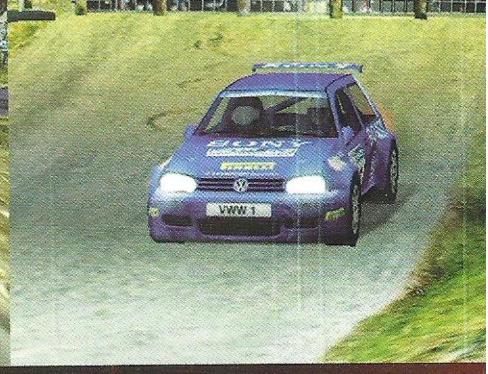
EKSİLER: Sıradan bir konu; düz bir öykü akışı.

SONUÇ: Türünün en başarılı örneği olmasa da bir süre sizi eğlendireceği kesin.

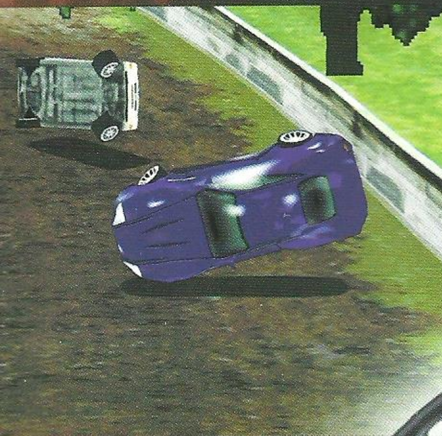
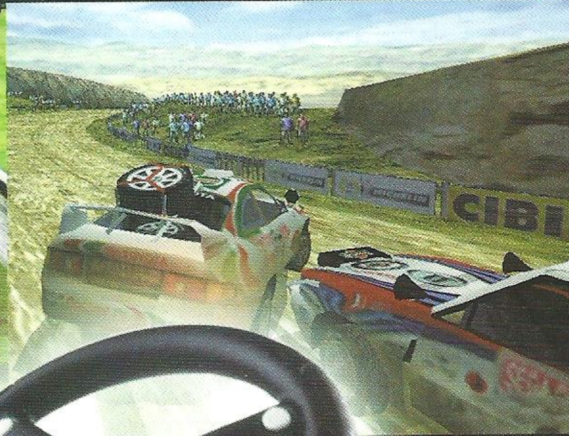
kenan9593

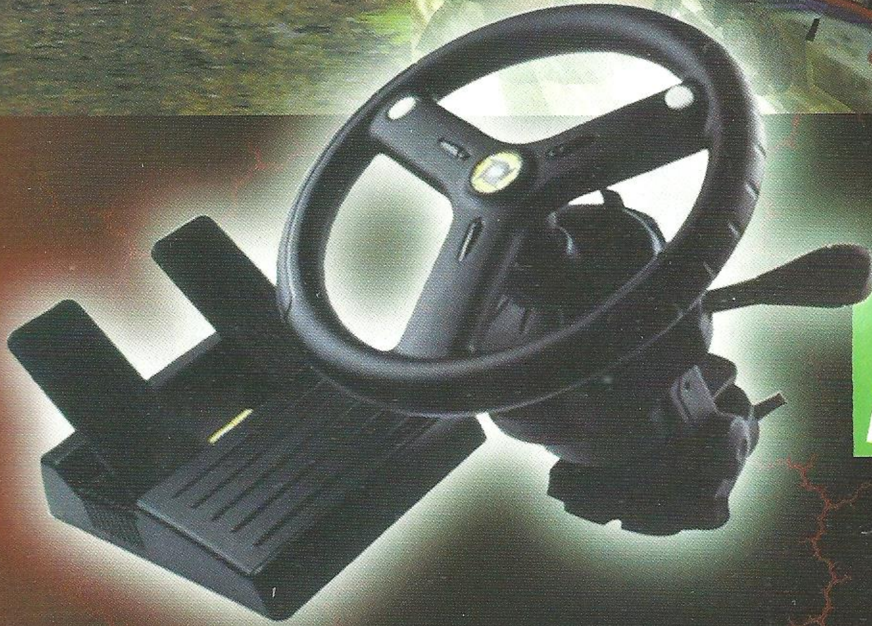
KONTROL ELİNİZDE OLSUN



PARMAĞINIZIN UCUNDA DEĞİL!

Mustek

Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

Wall Street Trader 2000

TÜRÜ: Starteji **ÜRETİCİ:** Monte Cristo Multimedia **YAYINCI:** Interplay *www.interplay.com* **İTHALATÇI FİRMA:** EnterNET, (0 212) 259 86 17 **GEREKENLER:** Pentium 75, 16MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 30MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 133, 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN, Internet server'ı.

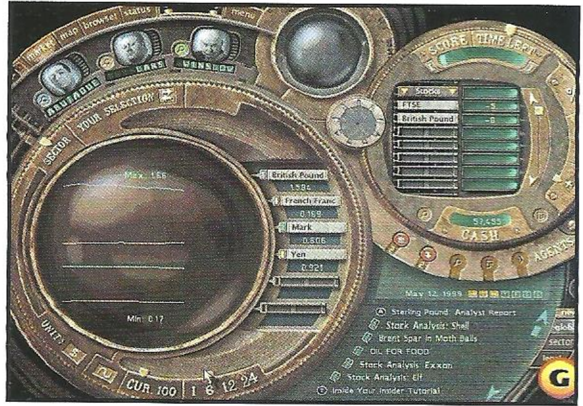
Para kazanmak için bir para kazanma simülasyon oyunu yapmak Monte Cristo Multimedia'nın işi. Artık Wall Street evinizde.

Ekonomi ister istemez insanların hayatında çok önemli bir yer tutuyor. Giderek paranın daha çok önem kazandığı günümüz dünyasında oyunların bu konuyu atlaması düşünülemezdi. *Wall Street Trader 2000,* kapitalismin kalesi sayılan ünlü Amerikan ekonomisinin kalbinin attığı ünlü borsayı konu alıyor.

Oyun real-time oynanıyor fakat oynanış hızını ayarlayabiliyorsunuz. Bu sayede pazarla ilgili size ulaşan haberleri görüp değişen durumlara göre kendi yapmanız gerekenlere aynı anda karar vermeniz gerekiyor. Başlangıçta yağ ve Yen tek alıp satabileceğiniz yatırımlar ama kısa bir süre sonra diğer çeşitlerde sizi meşgul etmek için listenize eklenecek. Tüm bunlar birbirlerine ekleне eklene sonunda 16 değişik sektörün yurtiçi ve dışı kağıtlarının hepsiyle ilgili işlem yapabileceğiniz oldukça ayrıntılı bir noktaya varıyorsunuz.

Oyun modern kapitalizmi oldukça başarılı bir şekilde gözlemleyip uyarlamış. Yapmayı düşündüğünüz her yeni yatırım için oldukça ayrıntılı bir araştırma yapmanız gerekli. Buna o ürünün tarihsel fiyat durumu ve hangi tür olayların fiyatını etkileyebileceği gibi faktörler de dahil.

Oyunun en büyük artılarından biri bu kadar karmaşık bir konuda uğraşırken sayısız farklı bilgi akışı içinde kaybolmamanızı sağlıyor olması. Sadece tek bir klikle pek çok farklı katmanı kullanarak istediğiniz özel verilere kolaylıkla ulaşabiliyorsunuz. Haberler, o anki fiyatlar, tüm varlığınızın özeti ve iş araştırmaları gibi konularda klikleyeceğiniz ya da taşıyıp bırakacağınız menüler hızla akıp giden zaman içinde sizin değerli vaktinizi boşa harcamanızı önleyecek. Biliyorsunuz zaman para demektir.



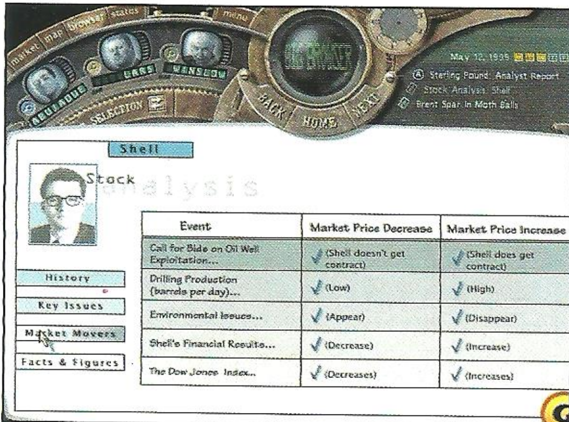
Oyunda gözünüz mümkün olduğu kadar çok bu grafiklerde olmalı. Uluslararası kur değerlerini inceleyip en kar getirici kararı vermeniz gerekiyor.

Oyunun kontrolleri gerçekten de hemen herkesin hiç zorlanmadan oynayabilmesi için başarıyla tasarlanmış. Yaklaşık 15 dakika içinde hemen hemen tüm kontrollere alışıp oyunun keyfini çıkarmaya başlayabiliyorsunuz.

Oyunla ilgili söylenmesi gereken diğer bir nokta da oyunun çok hızlı aşama kaydetmiyor olması. Özellikle bir an önce olaylar gelişsin ve zengin olayım diye düşünenler için bu eksi bir nokta olacaktır.

Bir borsa oyununda grafikler ne kadar önem taşımalı tartışılır ama kendinizi bir borsa uzmanı gibi hissetmenize yetecek kadar başarılı. Bence var olan grafik kalitesi her tür strateji oyuncusunu tatmin edecek düzeyde. Daha fazlası belki de oyunun çok süslü bir aksiyon oyuna benzetebilir ve asıl önemli olan noktayı, yani oynanışı gölgede bırakabilirdi.

Oynanışla ilgi söylebilecek şeylerden biri de, oyundaki hedeflerinizin gerçekçiliği ile ilgili. Kısa dönem hedeflerinize ulaşmaya çabalamak size bilgisayarınızın başında iyice hava sokmaya yetecek. Bununla beraber eksi nokta ise uzun vadeli hedefler koyamıyor ve uygulayamıyor olmanız. Günlük hayattaki yatırımlarda bazen bir karar vermek için çok uzun süreler piyasayı inceleyen uzmanlar, dönem dönem günlük (ya da kısa vadeli) dalgalanmalardan değil istikrarlı olduğunu kanıtlamış yatırımlarla ilgileniyorlar. Bu hem daha garantili hem de daha çok inceleme ve strateji gerektiriyor.



Yatırım analizi yapmak oyunun her döneminde faydlı olacaktır. Kimsenin daha karlı bir işe hayır diyeceğini zannetmiyorum.

Wallstreet Trader'ın hem network hemde internet üzerinden oynanabilme özelliği bulunuyor. İnternette oyun oynamak oldukça kolay. Tek bir tuşla internet üzerindeki mümkün olan tüm oyunları aranabiliyor. Fakat internet üzerinde şu sıralar çok fazla rakip bulmak da zorlanabilirsiniz. Oyunun yaklaşık bir ay önce çıktığını düşünürsek şu sıralar etrafta oynayacak kimsenin görünmüyor olması aslında biraz ilginç. Bununla beraber *Wall Street Trader 2000*'in düşük sistem gereksinmeleri pek çok son kullanıcının ve üstelik laptop sahibi olanların da bir sistem gereksinimi sorunu yaşamadan oynayabilmesini sağlıyor. Bu da demek oluyor ki şu anda internette borsacılar kısa bir süre sonra görünmeye başlayacaklar.

Wall Street Trader 2000'de başarının sırrı piyasada ki her türlü değişimi ve pazarla ilgili tüm haberleri özenle takip etmenizde yatıyor. Eğer bunu düzenli olarak yaparsanız yatırımlarınız hakkında çok mantıklı ve doğru kararlar vermemek için hiç bir neden yok. Bununla beraber zaman zaman tüm önemli bilgilerin grafiklerine göz atmayı ihmal etmezseniz kısa zamanda borsa milyarderi olabilirsiniz. Eğer daha önce borsayla ilgilenmişseniz oyunun gerçekçiliğini kendi gözlerinizle göreceksiniz. Hemen her borsa ile ilgili kitap *Wall Street Trader 2000*'inde daha başarılı olmak isteyenlere ipuçları ile dolu. Grafikleri okumak da bunun en önemlilerinden biri. Tüm o grafiksel bilgiler arasında kaybolmadan oyunun tadına varabilmenize yardımcı olabilir.

Hem kimbilir belki siz de *Wall Street Trader 2000* tecrübelerinizi günlük hayatınıza taşıyıp kolay yoldan para kazanma şansına bile sahip olabilirsiniz.

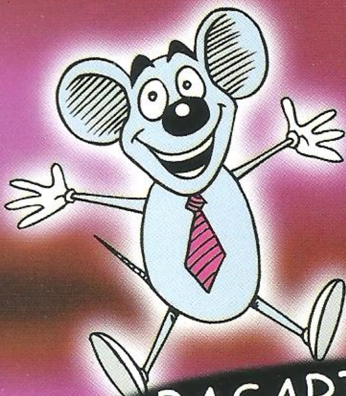
PC GAMER TÜRKİYE **SON KARAR**

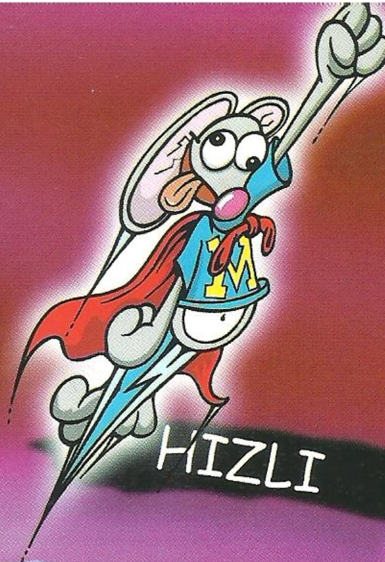
ARTILAR: Gerçekçi bir oynanış; kullanışlı arayüz.
EKSİLER: Yavaş oyun akışı; kısıtlı ses efektleri.

%70

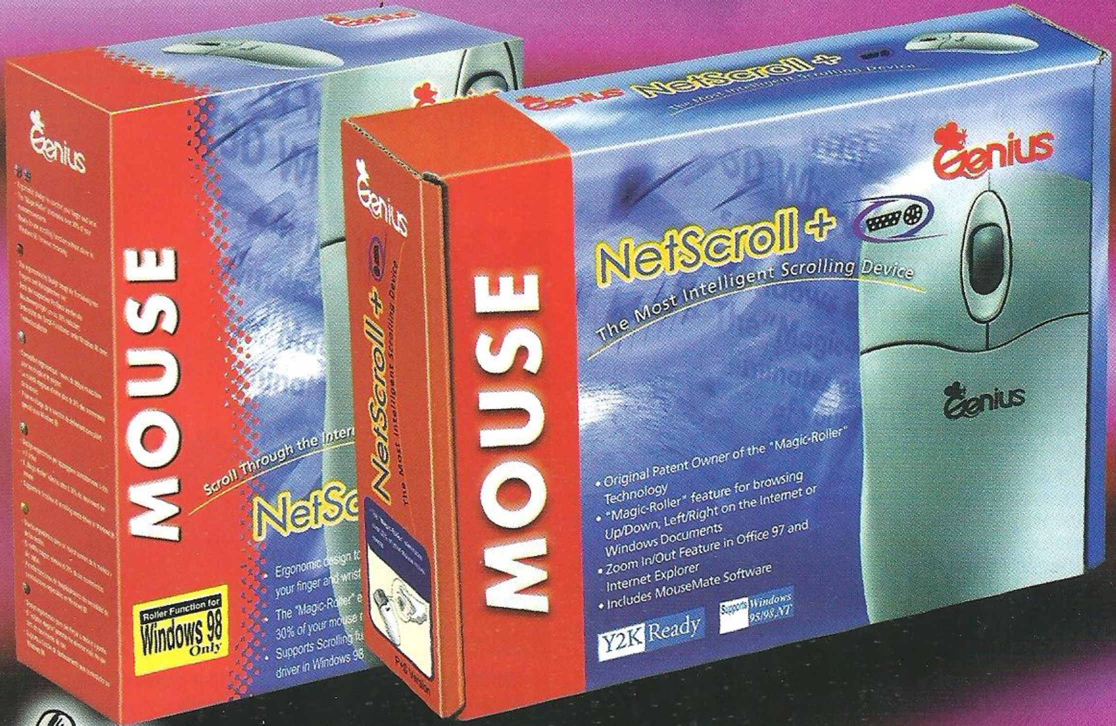
SONUÇ: Finansal hayalleriniz gerçekleştirebileceğiniz bir oyun; sizi bir süre oyalayacaktır ama bir klasik olmaktan uzak.

kenan9593



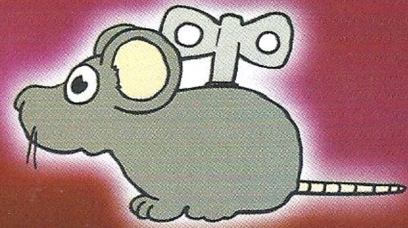








Genius



Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSIMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

Crusaders of Might and Magic

TÜRÜ: Aksiyon/RPG **ÜRETİCİ:** New World Computing **YAYINCI:** The 3DO Company, *www.3do.com* **GEREKENLER:** Pentium MMx-166, 32MB RAM, 4X CD-ROM, 175MB hard disk alanı, DirectDraw uyumlu ekran kartı, DirectSound uyumlu ses kartı, Windows 95/98 **ÖNERİLEN:** Pentium MMx-233, 64MB RAM, 290MB hard disk alanı, 4MB Direct3D uyumlu 3D hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Video oyunları eğilimine yenik düşen 3DO bakalım bu yeni formulüyle Might and Magic fanatiklerini tatmin edebilecek mi?

Bir varmış bir yokmuş... Bir zamanlar *Might and Magic* adında bir role-playing oyunu varmış. O kadar başarılı olmuş ki bir seriye dönüşmüş. Daha sonra birinin aklına *Might and Magic*'den bir strateji oyunu çıkarmak gelmiş; ve bu şekilde *Heroes of Might and Magic* doğmuş. O da çok tutulmuş ve devamları yapılmış...

Herhalde 3DO'daki çocuklar RPG ve strateji türlerinden sıkılmış olsalar gerek ki aksiyona yönelmişler. Şüphesiz böyle bir karar almalarında video oyunlarına artan talep de etkili olmuştur. Bakalım 3D bir aksiyon/RPG karışımı olan *Crusaders of Might and Magic* piyasada fırtına gibi esebilecek mi?

Öncelikle bir konsol oyunu olarak düşünüldüğü için *Crusaders* daha çok dövüş, araştırma ve bulmaca üzerinde yoğunlaşmış. New World'ün amacı yeni bir oyuncu kitlesine hitap etmenin yanı sıra *Might and Magic* fanatiklerine de seslenmek olduğu için oyuna birtakım roleplaying ögeleri, alt görevler ve çizgisel olmayan bölümler katmış.



Unutmayın ki onlar sizin ailenizi katletti. Hepsini gebertene kadar durmak yok.

Ailesi ve tüm yakınları Ölüler Ordusu tarafından katledilen Drake intikam almaya yemin eder. Yıllar sonra dövüş ve büyü sanatında ustalaşmış olan Drake, kötülere karşı savaşmak için kendini Ölüler Ordusu'nu yok etmeye adamış küçük ama güçlü bir gruba, "The Crusade"e katılır. Drake ve arkadaşları bu cehennem zebanilerine dersleri ni vermek için beş ayrı ölümcül diyarda mücadele ediyor.



Mana gücünüze göre çok etkili büyüler yapabilirsiniz; ama papazın her zaman pilav yemeyeceğini de unutmayın.

Kahramanımız Drake kıran kırana dövüşüyor ve vakit bulursa da büyü olayına giriyor. Bulduğunuz silahların üzerindeki muskalar size özel güçler kazandırıyor ve büyülerinizin verdiği hasarı artıyor. Çevreye dağıtılmış olan power-up'lar size turbo ve kamuflaj gibi alternatifler sunuyor. Aynı *Might and Magic* oyunlarında olduğu gibi oyuncular hangi büyünün veya silahın hangi canavara göre olduğunu bulmak zorunda. Üç aşamalı toplam 12 büyünüz var; ayrıca Drake oyun boyunca silah, iksir ve zırh alıp satabilir.

Oyun üçüncü şahıs perpektifinden oynanıyor (aynı *Tomb Raider* gibi). Nereye giderseniz gidin arkanızda mouse ile hakim olabileceğiniz, uçan bir kamera yer alacak. *Crusaders* öncelikle konsol kitlesine hitap ettiği için Drake bir gamepad ile daha rahat kontrol ediliyor. Oyunda, geniş iç ve dış mekanlara, etkileyici ışıklandırma efeklerine ve eş zamanlı gölgelere izin veren klasik bir 3D grafik motoru kullanılmış. Motor 24 veya 32-bit renk derinliğini destekliyor. EAX ve A3D gibi 3D ses teknolojilerini destekleyen *Crusaders* kulağınızın pasını atacak gibi gözüküyor. Ne yazık ki oyunun multi-player seçeneği yok. Anlaşılan tasarımcılar *Might and Magic* geleneğini bozmak yerine sıkı bir solo deneyim yaşatmak için uğraşmışlar.

Acaba RPG olayı PlayStation oyuncularını tatmin edebilecek mi? Veya Might and Magic serisinin sempatizanları bu konsol tadındaki oyunu sindirebilecek mi? Herhalde bütün bu soruların cevabını zaman verecek. *Diablo* gibi bir kırma oyunun kazandığı başarıyı düşünürsek *Crusaders*'a da şans tanımamamız için hiçbir neden yok demektir. Ama sanırım RPG fanatikleri 2000'in ortalarına doğru çıkacak *Might and Magic VIII*'i beklemek zorunda kalacak.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%65

ARTILAR: Güzel grafikler; 3D ses efektleri.

EKSİLER: Multi-player eksiği; sözde RPG ögeleri; kötü senaryo.

SONUÇ: Bence bu oyun kesinlikle bir RPG değil ama biraz aksiyon arıyorsanız göz atmanızda bir sakınca yok.

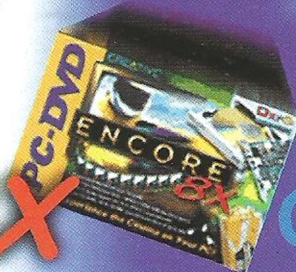
kenan9593

HAYAL ETMEYİ BIRAKIN

Dxr3 Resim Geliştirme Teknolojisi kullanan PC-DVD

Creative PC-DVD Encore 6X, Dxr3 ile birlikte sizin, gelecek milenyumda Dijital Ev Eğlence aracınız olacak. Sizi şaşkınlıktan donduracak görüntüler ve odanızı sarsacak surround ses. Sadece Creative PC-DVD Encore 6X tüm hislerinize hitap edecek bu deneyimi yaşatabilir! Creative PC-DVD Encore 6X, Dxr3 ile CD-ROM, DVD-R, CD-R, CD-RW, VCD ve müzik CD'si gibi var olan tüm disk formatlarını destekler

YAŞAYIN!



PC-DVD 8X CREATIVE

Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

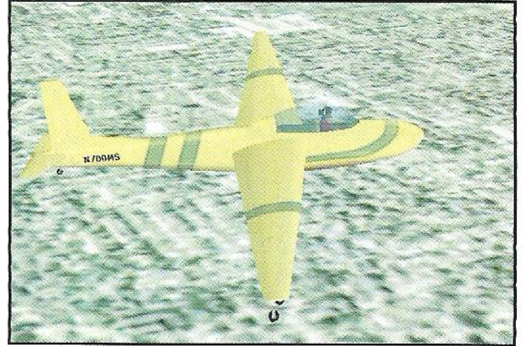
Flight Simulator 2000

TÜRÜ: Uçuş Simülasyonu **ÜRETİCİ:** Microsoft **YAYINCI:** Microsoft 001(425) 882-8080, *www. microsoft.com/games* **İTHALATÇI FİRMA:** Microsoft, (0 212) 258 59 98 **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 420MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü, 8MB 3D hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium III 500, 128MB RAM, Glide veya Direct 3D uyumlu 12MB hızlandırıcı kart, joystick, rudde **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, Modem, IPX, TCP/IP, Ücretsiz internet oyunu; IGZ Maksimum Oyuncu: 2

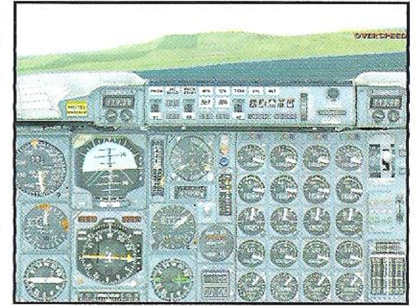
Microsoft'un yeni simulatörü pek çok yenilikler içeriyor. Ama bazıları biraz abartılı!

Microsoft Flight Simulator 2000, oynanması zor oyunlar (ne kadar oyun denebilirse!) arasında yine yerini alıyor. Bu oyunu oynamak sisteminizin gücü ve bug'lara tahammül etme sınırınızın genişliği ile doğru orantılı. Eğer; Pentium III 450, 128MB RAM, Voodoo3 3000 gibi bir konfigürasyona sahip değilseniz, düşük framerate'lere, uzun yükleme zamanlarına ve yer yer kilitlenmelere hazır olun. Ama eğer sisteminiz yeterli "beygir gücüne" sahipse, şimdiye kadar gelmiş geçmiş en iyi uçuş simülasyonunun tadını çıkarabilirsiniz.

MFS 2000, daha önceki versiyonların aksine yepyeni bir grafik motoru ile karşımıza çıkıyor. Ama oyunun diğer yeni özellikleri de en az grafik motoru kadar önemli ve etkileyici. Yeni uçaklar, çok ayrıntılı kokpit modelleri, gerçeğe çok yakın detaylardaki hava limanı dizaynları, altı adet şehrin yüksek detaylara sahip manzarası (Pro Edition'da altı şehir daha var), geliştirilmiş meteorolojik etkiler, daha fazla konfigürasyon olanakları ve güncellenmiş uçuş öncesi eğitim planları bu yeni özelliklerden en önemli olanları. Eski Flight Sim serisi oyuncuları, böylesine yenilenmiş bir oyunda, yine o eski drop-down menü sistemini görünce belki biraz kızacaklar, ama oyundaki bunca yenilik bu kızgınlığı fazlasıyla unutturacak gibi görünüyor. *Flight Sim* serisi, ilk çıktığından bugüne kadar en çok satış yapan "franchise" markalarından birisi oldu. Ama serinin son oyunlarında ortaya çıkan bazı hatalar bu tarzın tutkunlarını biraz şaşırttı. Örneğin *FS 98*, zamanının en iyi bilgisayarlarında dahi bir takım takılmalar ve kilitlenmeler yaşatabiliyordu. Bu kötü kodlama tekniğinden *MFS 2000*'de nasibini almış görünüyor. Her ne kadar oyun son derece ayrıntılı ve etkileyici 3D modellemeler içerse de, grafik motoru, *FS 98*'deki gibi bir takım kodlama bug'larını içerdiği için kendinden beklenen performansı veremiyor ve o güzel manzara ve şehir grafiklerinin ihtişamına ihanet ediyor. *MFS 2000* şu ana kadar yapılmış en iyi simülasyonlardan birisi gibi görünse de, istediği yüksek konfigürasyon nedeniyle pek çok güzelliğini mütevazi makinelerde göstermeyecek, çünkü benimki gibi zamanımızın en iyi konfigürasyonlarından birine sahip bir makinede bile uçuşlardaki görüntülerin akışı zaman zaman "slayt gösterisi" hissi verdi.



Eğer modern şehirlerin üzerinde amaçsızca dolaşmayı dilerseniz, bu oyun kesinlikle isteğinizi karşılayacak.



Eee... bunların hangisi "On-Off" acaba? Concorde'un kokpiti başlıbaşına bir macera.

Ama tüm bunlar yine de oyunun etkileyici görünmesini engellemiyor. Oyunda, Londra, Paris, New York, Los Angeles, San Francisco ve Chicago gibi altı büyük şehrin planı yer alıyor. 3D modellerde ise texture block yerine terrain-mesh sistemi kullanılmış. Bu sayede daha keskin görüntüler ve daha gerçekçi bir yükseklik hissi sağlanmış. Tüm yapılar (özellikle de şehirlerin simgeleri olanlar) mükemmel bir ayrıntıya sahip. Bu ayrıntılar, hava olaylarının (ve bulutların) katkısı ile daha da göz alıcı oluyor. Manzaraların benim sistemimde yüklenmesi çok uzun sürmedi, ama düşük konfigürasyonlar için durum biraz vahim (60-90 sn. kadar!). Yüklemeden sonra hard disk veya CD-Rom'a herhangi bir erişim olmuyor bu da performansın iyileşmesi demek. Yüklemelerde pek sorun olmasa bile uçuşta görüntü değiştirmek bazen ça-



New York, Standart versiyonda yer alan altı şehirden birisi. Pro versiyonunda altı adet şehir daha var.

kenan9593

kılmalarla (hem uçağın hem de sistemin!) sonuçlanabiliyor.

MFS 2000'de yer alan iki yeni uçak: 777-300 ve Concorde. Böylece uçak sayısı 10'a yükseliyor, ayrıca bir JetrangerIII helikoptere de sahipsiniz. *MFS 2000*'in en iddialı olduğu yer kesinlikle kokpit tasarımları. Kokpitlerdeki gösterge işlev ve ayrıntıları gerçeğe aşırı derecede(!) yakın ve bir o kadar da karmaşık. O kadar ki, gerçek bir uçağın uçuş aletlerinin hemen hepsi çalışır vaziyette her bir düğme ve switch'in bir fonksiyonu var ve hiçbir gösterge "süs" değil. Kullandığınız GPS sistemi ise gerçeğin birebir kopyası ve onsuz uçmanız imkansız. Böylesi ayrıntılar uçmayı hem bir zevk hem de bir cesaret işi yapıyor. Uçuş modelleri ve hava durumu ayarları da çok etkileyici. Hatta oyun sırasında İnternet'e bağlanarak uçtuğunuz şehirin o anki gerçek hava durumunu (Jeppesen firması sayesinde) öğrenebilir ve uçuşunuza yansıtabilirsiniz. Ama bazı kilitlenmelere de hazırlıklı olun. Uçuş parametreleri ve şartları (havada olabilecek arızalar dahil) detaylı bir menü ile ayarlanabiliyor. Ancak bu ayarları 3D motoruna gitmeden, bir defada, yapmalısınız.

MFS 2000'deki hava limanı database'i müthiş: Tam 21.000 adet! Ama asıl etkileyici olan, tüm hava limanlarının çok detaylı olarak işliyor olması (*Fly!*'dan çok daha iyi). Hiçbir hava limanı karton kutulardan oluşmuş bina yığını gibi durmuyor ve oyuna büyük katkı sağlıyor. MFS 2000'in en büyük eksiği ise yetersiz sayıdaki kokpit-kule konuşmaları. Oyunda sadece rutin talimatların ve uyarıların bulunduğu kısıtlı bir haberleşme sistemi kullanılmış. Diğer pek çok uçuş simülasyonu oyunu bu konuya çok önem verirken, *MFS 2000* gibi ayrıntılara bu kadar özenen bir oyunun, böylesine hayati öneme sahip bir detayı atlaması çok garip. Eğer Microsoft bu serinin devamını getirmek istiyorsa bu konuya acil bir çözüm bulmalı.



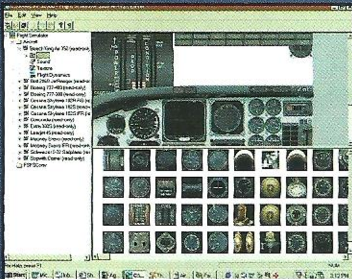
Oyunun veri tabanında 21.000'den fazla hava alanı var. Bu, dünyada hemen hemen istediğiniz her hangi bir noktadan diğerine uçabilirsiniz demek!

Profesyonel Versiyon

Flight Simulator 2000, iki ayrı paket olarak bulunuyor: Standart ve *Profesyonel Versiyon*. Bu "Pro" versiyonda amaç, amatör pilotluk ile ciddi bir şekilde ilgilenen kişilere bir başvuru ve yardım programı olarak hizmet vermek. *Profesyonel Versiyon* daha pahalı ($79.95) ama pek çok artı özelliği var:

- **Aircraft Editör:** Uçağınızın her türlü kokpit, texture, uçuş özellikleri ve ses özelliklerini ayarlayabileceğiniz kullanışlı bir arabirim.
- **Altı adet şehir:** Boston, Washington D.C., Seattle, Berlin, Tokyo ve Roma.
- **İki adet ekstra uçak:** Mooney Bravo ve Raytheon King Air 350.
- **İki "Eğitim Konsolu":** IFR eğitimi ve testleri için yüksek çözünürlüklü kontrol paneli
- **Diğer ayrıntılar:** Tamamen uçuş eğitimine dayalı, daha ayrıntılı kitapçık maddeleri, Cessna computer uçuş eğitimi demosunun da bulunduğu extra CD.

Uçuş eğitimi ile ilgilenmeseniz dahi, iki yeni uçak ve altı yeni şehir için düşünülebilir.



***MFS 2000*'in Pro versiyonu ile gelen Aircraft Editör sayesinde uçağınızı, görüntüsünden seslerine kadar çok detaylı olarak customize edebilirsiniz?**

Microsoft Flight Simulator, kesinlikle basit bir "oyun" değil, aksine, pilotluğa adım atmak isteyenlere ilk heyecanı yaşatacak gerçek bir pilot eğitim programı.



"Karga burun" Mach 2'de! Concorde yeni uçaklardan birisi ve en etkileyicisi!

MFS 2000'in en son ve en çarpıcı yeniliği ise tartışmasız, uçuş eğitimi bölümü. Eğitim filmleri, detaylı dokümanlar ve ayrıntılı kitapçık, gerçekten uçmak isteyenler için bir "ilk adım" değerini taşıyor. Ama Professional Edition'daki kitapçık ve dokümantasyon o kadar ayrıntılı ki (resmen abartılı!), bunları "hakkıyla öğrenen" bir uçuş meraklısının amatör bir pilot olması hiçte zor değil.

Microsoft Flight Simulator serisinin tipik özelliği olan "açık sistem" yapısı MFS 2000'de de mevcut. Bu sayede eski oyunlardaki tüm uçaklarınızı, hilelerinizi ve manzaralarınızı bu oyuna da taşıyabilirsiniz. Tüm bu özelliklere ve ayrıntılara rağmen bu oyunun sadece güçlü bilgisayarlarda çalışıyor olması gerçekten kötü. Halbuki biraz daha özenle yazılmış bir 3D kodlama tekniği ile bu sorun çözülebilirdi. Kaldı ki hiç kimse, bir oyunun devamını alıp da yedi-sekiz yeni özelliğini kapatarak oynamayı istemez. Bu durumda Microsoft, gerçekten güçlü yamalar ve update'ler ile bu oyunu herkese uygun hale getirmek zorunda, çünkü "standart" bir bilgisayarda uçmak isteyen bizler, sanal yolcularımızın emniyetini tehlikeye atmak istemiyoruz!

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Çok gerçekçi ve ayrıntılı. Uçuş eğitim sistemi çok iyi.

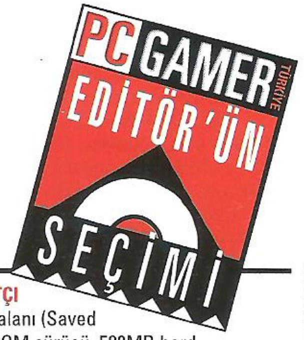
%75

EKSİLER: İnanılmaz konfigürasyon gereksinimi. Bazı kilitlenmeler. Kokpit içi konuşma çok az.

SONUÇ: : *MFS 2000*, eksikleri tamamlanırsa mükemmel olabilir.

kenan9593

JANE'S F/A-18



TÜRÜ: Uçuş simülasyonu **ÜRETİCİ:** Jane's Combat Simulations **YAYINCI:** Electronic Arts; 001(800)-245-4525; *www.ea.com* **ITHALATÇI FIRMA:** Aral İthalat, (0 212) 659 26 73 **GEREKENLER:** Pentium 266 veya AMD K6, 64MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 250MB hard disk alanı (Saved games ve Windows swap file için extra 100 MB), 4MB D3D grafik hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium II 350, 128MB RAM, 8X CD-ROM sürücü, 580MB hard disk alanı, 16MB D3Ddestekli hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, Modem, IPX, TCP/IP, Ücretsiz internet oyunu, Maksimum Oyuncu: 8

Düşman hava sahasında, kargaşa yaratmakta uzman Jane's ekibi yine görevini başarıyla tamamlıyor!

Geçtiğimiz yıldan bu yana Jane's'in Baltimore'daki simulasyon takımının emeklerini tek bir cümle ile özetleyebilirim: Bu adamlar bu işi çok iyi biliyor! Gerçi yine sonda söylenecek sözü başta söyledim ama konusuna bu kadar hakim bir firmanın oyunları gerçekten insanı heyecanlandırıyor. *Jane's WWII Fighters* ve Texas'daki Origin Skunukworks ile ortaklaşa hazırlanan *Jane's A-10* dan sonra dizayn ekibi, Jane's'in şanına yakışır bir uçuş simülasyonu yapmak için start aldılar. Bu alandaki rakipleri de tabii ki kendi firmaları tarafından çıkarılmış olan *F-15* ve *Longbow 2* gibi simülasyon tarihinin en çarpıcı oyunlarıydı. Baltimore dizayn takımının görevi de işte bu yüzden çok zordu, çünkü hem bu iki oyundan daha iyi bir oyun yapacak, hem de naval simulation gibi bambaşka bir alanda başa oynayacaklardı. Ve sonunda *Jane's F/A 18* ile bu zor görevi başardılar.

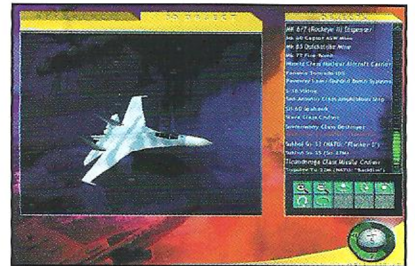
Jane's F/A 18 yalnızca piyasadaki en iyi uçuş simülasyonu değil aynı zamanda PC'deki en iyi "savaş jeti eğitim programı" ve bunun doğal bir sonucu olarak da sadece ciddi (çok ciddi) simülasyon meraklıları için düşünülmesi gereken bir seçenek. Eğer simülasyonları "*Quake*" tadında oynamak isteyen varsa bu yazıyı hemen burada terk etse iyi olur. *F/A18*, gerçek bir F/A-18E'nin hemen hemen tüm fonksiyonlarını başarıyla simule ediyor. Silah sistemlerinde ve modellerinde zaman zaman çok küçük hatalar olsa da, klavye ve joystick kombinasyonundan oluşan tam 180 ayrı komut sayesinde bu hatalar görünmüyor bile.

F/A 18'in en çarpıcı yanlarından birisi de uçak gemisi operasyonlarını çok gerçekçi detaylarla donatması. Oyundaki Instant Action, Single Mission ve Training gibi seçeneklerden herhangi birisini seçtiğinizde, veya direkt olarak North Cape Campaign'e girdiğinizde, sürekli olarak yukarı aşağı ve sağa sola sallanan bir uçak gemisinde iniş ve kalkışların heyecanını yaşayacaksınız. *F/A 18*, piyasadaki rakiplerinden biri olan *SuperHornet*'dekinin aksine, kalkış ve inişlerde asla sabit animasyonlar kullanmamış. Onun yerine, her kalkışta ayrı ayrı çalışan jet blast deflector, mancınık sistemi ve LSO (Landing Signal Officer) koordinasyonunu oyunun motoru içinde kullanarak kendinizi gerçekten bir uçak gemisi operasyonunun önemli bir pilotuymuş gibi hissetmenizi sağlamış.

Aslında *SuperHornet* de çok ayrıntılı bir oyun ve bu oyunda uçmakta gerçekten zor. Hatta en iyi simülasyon oyuncuları dahi sık sık oyunun 200 sayfalık kitapçığına bakarak belli bir yerlere geldiklerini söylüyorlar. *Janes F/A 18* ise bu türlü büyük ayrıntıları 3D kokpit ve Multipurpose Display (MPD) sayesinde çok daha kolaylaştırarak sunuyor ve ayrıntılardan asla ödün vermiyor ve reklamları-



Oyundaki tüm patlamalar ve hasar modellemeleri zaten Jane's'in uzmanlık alanına giriyor!



Uçağınızın ve silahlarınızın tüm teknik bilgileri harfiyen doğru. Jane's yine işi kitabına göre yapmış.

ALTI MÜTHİŞ YENİLİK

First-person shooter için *Quake* ne demek ise, savaş uçağı simulasyonları için de *Jane's F/A 18* o demek! *F/A 18*, savaş uçağı simülasyonu konusunda büyük bir çığır açıyor. İşte altı adımda bunların kısa bir özeti:

1 CARRIER OPS
Cat fırlatışları, hareketli güverteler ve çarpışma kontrolleri. Şimdiye kadar gördüklerimizin en iyisi.

2 AVIONICS
Eveet, bu cici kuşu uçurmak istiyorsunuz öyle mi? Haydi biraz daha okuyun da gelin!

3 GRAFİKLER
Oyunun inanılmaz real-time ışık efektleri sayesinde gece görüntüleri olağanüstü.

4 HAVA ŞARTLARI
Kalabalık bulut kümeleri ve çakan şimşekler, size bu uçuşun Akdeniz üzerinde bir gezinti olmadığını hemen öğretecek.

5 MISSION BUILDER
F/A 18'in kolay kullanılan görev editörü, oyun programcılarının kullandığı editörlere çok benziyor.

6 MULTIPLAYER
İşte "multiplayer support" ifadesinin gerçek tanımı. Hem ücretsiz, hem hızlı, hem de kaliteli bir multiplayer sitesi sizi bekliyor. İster co-op, ister head-to-head uçuşlar yapabilirsiniz.

www.pcgamer.com
kenan9593

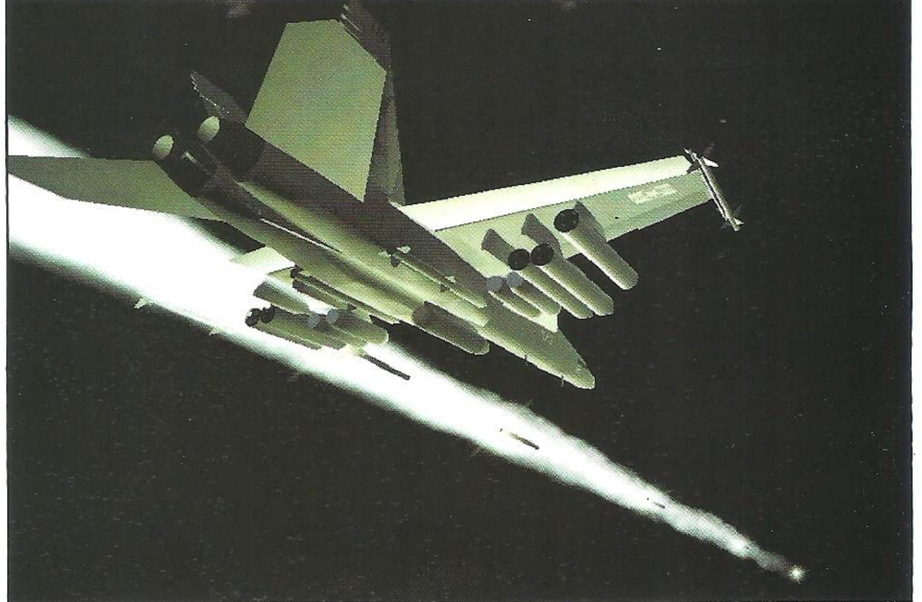


Yükleyeceğiniz mühimmatları seçmek, markette alış veriş yapmak kadar kolay!

nı yaptıkları; Line-of-sight radar, SEA yüzey tarama, çoklu HARM ateşleme sistemi ve güdümlü FLIR, çok iyi çalışıyor.

Kim ne derse desin; bir uçağın tüm radar modlarını ve hedef sistemlerini en iyi kullanarak öğrenebilirsiniz. Hiçbir oyunun kitapçığı bu konuda yeterince yardımcı olamaz. Hatta en iddialı uçuş simülasyonu oyuncuları bile, havadan-havaya ve havadan- yere silah sistemlerini kullanmada bir takım problemlerle karşılaşır ve oyunda sık sık pause tuşuna basarak en doğru kararı vermeye çalışır. *Jane's F/A 18*'in kitapçığı da size bu konuda fazla yardımcı olmayacak ve pek çok radar modunu kendiniz test etmek durumunda kalacaksınız. Ben *F/A 18*'in kontrollerine alışmak için toplam 10 saat gibi bir süre harcadım. Ama bu çabayı gösterdikten sonra karşılığını da fazlasıyla aldım. *F/A 18*'in avionics (uçuş aletleri ve sistemleri) gerçekçilik seviyesi, fazla tecrübesi olmayan oyuncular için ayarlanabiliyor ve bu sayede savaş uçağı meraklıları bu uçağı daha kolay uçurma şansına sahip olabiliyorlar, ama fizik modellemelerinde herhangi bir ayar söz konusu değil. Gelişmiş Fly-by-wire teknolojisi sayesinde (bu simülasyonun değil, modern uçakların kendi teknolojisi) uçağın normal şartlardaki tüm kontrollerine sorunsuz hakim olabiliyorsunuz. Hatta "rookie" seviyesinde olsanız bile pek çok uçuşu güvenle tamamlayabilirsiniz. Gerçek uçakta bulunan bilgisayarlı uçuş kontrol sistemi (FCS) bu simülasyonda da aynen işliyor ve uç hareketler yapmanızı veya aşırı G- çekmenizi önleyerek size güvenli bir uçuş yaşatıyor. Ama zannetmeyin ki bu sistem sayesinde herşey çok kolay. Gerek seçtiğiniz silahlar ve gerekse ani değişen hava şartları pek çok yerde uçağı sizin kontrol etmenizi gerektirecek.

Tüm ciddi uçuş simülasyonlarında olduğu gibi, *F/A 18*'de de çok geniş bir joystick kontrol konfigürasyonu var, ve bu sayede en önemli fonksiyonları joystick'inizin düğmelerine atayabilirsiniz. Ayrıca kullanabileceğiniz "Axis profiler" sayesinde uçağın; pitch, yaw ve roll tepkilerini isteğinize göre azaltıp arttırabilirsiniz. Tüm bu kontrol özelliklerine rağmen yine de uçağın stick'e verdiği tepki biraz fazla hassas. Bu durumu en iyi, uçak gemilerine inerken veya havada yakıt ikmali yaparken anlıyorsunuz. Uçuş sırasında yakıt ikmalı yapmaya heveslenerek tanker uçağa yaklaştım ama çok uzun bir süre denememe rağmen yakıt pompasına bağlanamadım ve tam onuncu denememde kusuru tanker uçakta buldum (kendime yediremedim !) ve onu 20 mm'lik cannon ile yok ettim. Ama bu kontrol hassaslığı sorunu uçak



Şu roketin arkada bıraktığı izi görebiliyor musun? Tüm silah modelleri çok gerçekçi.

gemisine inerken daha az hissediliyor, çünkü uçağın gelişmiş ACLS (Otomatik Uçak gemisi İniş Sistemi)'i sayesinde inişler -gerçek hayatta olduğu gibi- tamamen bilgisayar kontrolü ile "el değmeden" yapılabiliyor.

F-15 ve *Longbow 2*'den alışık olduğumuz mükemmel real-time ışıklandırma efektleri, *F/A 18*'de daha da gelişmiş bir şekilde karşımıza çıkıyor. Geceleyin atılan bir füzenin arkasında bıraktığı izler ve uçağın gövdesi üzerindeki parlamalar inanılmaz güzel görüntüler oluşturuyor. Ayrıca MPD ekranlarınızın camında dahi bu efektler uygulanmış (ayrıntılar inanılmaz!). D3D ile zenginleştirilmiş yer şekilleri ve manzaralar da oyunu tamamlayan en önemli grafik ayrıntılar arasında. Bunlara örnek olarak, sulardaki yansımaları ve bulutların pamuksu yapılarını ilk başta sayabiliriz. Tüm bu grafik şenliğine hava şartlarının etkilerini de katmamak olmaz tabii ki. *F/A 18'* de mükemmel bir meteorolojik detay seviyesi kullanılmış. Bunu size ne kadar anlatsam az. Bir F-18 ile şimşeklerin bir biri ardına çaktığı bir fırtınanın ortasına doğru uçun ve ne demek istediğimi kendi gözlerinizle görün!

Oyunda mükemmel bir meteorolojik detay seviyesi kullanılmış. Bir F-18 ile şimşeklerin bir biri ardına çaktığı bir fırtınanın ortasına doğru uçun ve neler olduğunu kendi gözlerinizle görün!

F/A 18'de dört adet yarı-dinamik campaign bulunuyor ve içindeki görevler Rus hava sahasında geçiyor (Yeri gelmişken söyleyeyim; Ruslar olmasaydı, acaba kaç tane oyun konusuz kalırdı çok merak ediyorum!). Bu campaign'ler içinde, Filo Savunma, CAP, CAS, SEAD ve Saldırı gibi pek çok zorlu taktik görev var. North Cape bölgesi ise savaş başlayınca çok tehlikeli ve kalabalık bir bölge haline geliyor ve bu haliyle de hem gerçekçilik, hem de aksiyon isteyen simülasyon meraklılarını oldukça tatmin edeceğe benziyor. Tüm bu ayrıntılara çok iyi bir haberleşme ve telsiz mesaj sistemini de eklemeyi unutmayın. Oyunda öylesine ayrıntılı bir Communications menüsü var ki bazen başınız şişecek. Müttefik uçaklar, uçak gemisinde hazır bekleyen birimler, AWACS ekibi, Uçuş kule kontrolörleri ve kendi Wingmen'leriniz arasında pek çok telsiz konuşması dinleyecek ve *F/A 18*'e bir kere daha hayran olacaksınız. Tüm görevleri bitirseniz bile, kaliteli bir Mission Builder sayesinde oyunu tekrar tekrar oynamak mümkün.

Multiplayer uçuş için ise tek adresiniz var: *JanesCombat.Net*. Burası hem hızlı, hem official hem de ücretsiz bir site. Ben burada, oyunun programcısı C.J. Martin ile gayet hızlı ve sorunsuz uçuşlar yaptım. *F/A 18*'in multiplayer kodlaması da son derece kaliteli olduğu için normal bir dial-up bağlantısı ile de herhangi bir problem yaşamayacaksınız.

Jane's F/A 18, çok çok küçük bir takım kusurlarına rağmen, *Falcon 4.0*'dan bu yana yapılmış en mükemmel uçuş simülasyonu. Yalnızca uçuş ayrıntıları ve modelleri olarak değil, 3D motoru ve ses efektlerinin kalitesi bakımından da şu an için piyasanın en iyisi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. "İyi bir simülasyon çıksın alırım" diyen sanal pilotlar bence boşuna beklemesin, hepimizin aradığı kalite bu simulasyonda fazlasıyla var.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%93

ARTILAR: Mükemmel uçak ve uçuş detayları; etkileyici efektler; görev editörü.

EKSİLER: Sadece tecrübeli simülasyoncular için tasarlanmış.

SONUÇ: PC için şimdiye kadar yapılmış en iyi uçuş simülasyonu.

kenan9593

Codename Eagle

TÜRÜ: Firt-person shooter **ÜRETİCİ:** TalonSoft **YAYINCI:** Take 2 Interactive 001(400) 396-3851, *www.talonsoft.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 200MB hard disk alanı, Direct 3D uyumlu VGA kart **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, 570MB hard disk alanı, 16MB Glide veya Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, IPX, TCP/IP Maksimum Oyuncu: 16

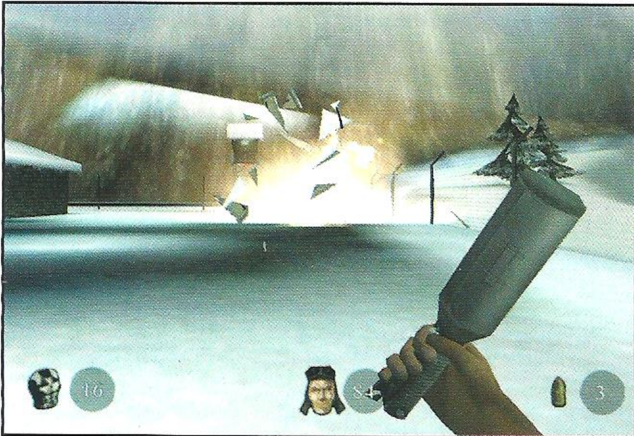
Talonsoft'un bu yeni macerasında, savaş delisi Rus'ları alternatif bir dünyada durdurmaya çalışacaksınız.



Oyun boyunca pek çok yerde bu sisli manzaralarla karşılaşacaksınız.

Bugüne kadar yapılmış pek çok macera ve aksiyon oyununda defalarca, "alternatif dünya" veya "paralel evren" gibi bir takım kurgularla karşılaştık. Bambaşka kronolojik olaylarla ve fantastik senaryolarla örülü bu hayali mekanların, içinde yaşadığımız zaman diliminin pek çok öğesine yer vermesi de, gerçekçiliği sağlamak adına yapılan bir katkı olsa gerek. Çoğu zaman bu gerçeklik ve fantazi dünyaları birbirleriyle karıştırılırken varılan nokta yola çıkarken hayal edilenden çok farklı oluyor. Ancak hassas bir denge noktası yakalandığında gerçekten başarılı olan bu yaklaşım ne yazık ki genellikle fantazi öğelerinin gerçekliğe çok ağır basması nedeniyle zayıf kalıyor. Gerçeklik içinde bildiğiniz tanıdığınız bir olay başarısız bir şekilde fantastik öğelerle çok şişirilmişse ister istemez oyunun sizi kandırdığı hissine kapılıyorsunuz. Bu da daha oyunun başlarındayken olaydan soğumanıza neden oluyor.

Codename Eagle da, bu anlayışla yapılmış "alternatif dünya" oyunlarının ilginç örneklerinden birisi. Üstelik demin bahsettiğimiz tuzakların etrafında dolaşıyor olmasına rağmen başarısızlık batağına saplanmamayı başarabilmiş sayılabilir. Oyunun senaryosu, 1927 yılında Rusya'nın işgal ettiği Avrupa ülkelerinde geçiyor. Olaylar, Rus çarı Vladimir'in, oğlu Peter tarafından öldürülmesi ile başlıyor. Çar Peter, çok daha güçlü bir imparatorluk kurup, önce Avrupa'yı ardından da tüm dünyayı ele geçirmek için çok gizli teknolojilere sahip bir takım silahlar üretmekte ve bu sırada da Avrupa'nın pek çok şehrini işgal etmektedir. Siz ise, Shadow Command adlı İngiliz gizli servisinin en iyi adamı olan "Red" siniz ve göreviniz tabi ki Rusları durdurmak. Bu görevi yerine getirirken de, tıpkı James Bond gibi hemen her türlü aracı kullanacak ve ajanlığınız kadar şoförlüğünüz ve pilotluğunuzla da göz doldurmaya çalışacaksınız.

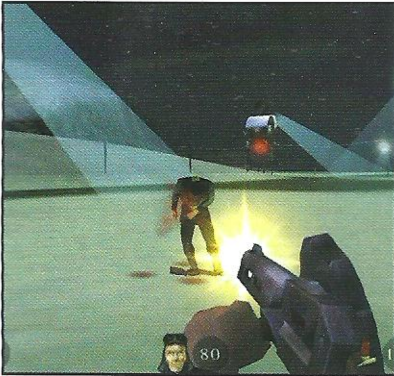


Bombaların patlama efektlerini seyretmek gerçekten çok eğlenceli.

Oyunu incelemeye başlarken ilk dikkatimi çeken şeylerden biri -Talonsoft'un diğer oyunlarının aksine- kullanılan menünün basitliğiydi. Hem oyun hem de multiplayer ayarları bir first person shooter için oldukça ayrıntısız olarak tasarlanmış. Aslında yüksek aksiyona sahip bir first person shooter'nin fazlaca bir ana menü ayrıntısına da ihtiyacı yoktur, ama en azından tuş kombinasyonlarının ayarlanması daha kullanışlı ve ayrıntılı olabilirdi. Etkileyici bir intro ve bir-iki küçük ayardan sonra "amiriniz" tarafından verilen görsel ve sesli bir brifing ile oyuna başlıyor ve anında aksiyonun içine dalıyorsunuz (biraz etrafı gezebilseniz hiç fena olmazdı ama elinizi çabuk tutmak zorundasınız). Ben bu oyunun, ilk level'ından son level'ına kadar *Delta Force*'a çok benzediğini düşünerek oynadım. Askeri first person shooter'lerin en iyi örneklerinden biri olan *Delta Force*'un, gerek aksiyonun dizaynı, gerekse görevlerin tasarımı konularında, Talonsoft'un programcılarına oldukça iyi bir esin kaynağı olduğu hissediliyor. Ama *Codename Eagle*, başta grafik ve ses efektleri olmak üzere pek çok alanda *Delta Force*'u açıkça geride bırakan özelliklere sahip. Oyunun inişli çıkışlı bir kalite çizgisi gösteren grafikleri için çok şey söylenebilir. Genel olarak tüm yapılar, araçlar ve geniş alan modellemeleri çok "ilginç" bir dizayna sahip. İlginç'ten kastım; texture dokularının matlık ve parlaklık dengesinin alışılmışın dışında bazı özelliklere sahip olması. Gerek gökyüzü ve yeryüzü şekilleri, gerekse hareket halindeki objelerin animasyonları ve bol miktardaki

kenan9593

ışıklandırmalar, sanki bu oyun için yeni bir grafik motoru yapılmış izlenimini uyandırıyor. Bu grafik düzeyi, oyuna gerçekten farkedilir bir hız kazandırmış. En haraketli ve kalabalık aksiyon sahnelerinde bile herhangi bir kaplama deformasyonu veya genel bir yavaşlama olmuyor ve bu da bir first person shooter için en önemli özelliklerden birisi. Ancak bu övgüler oyundaki grafik motorunun çok iyi olduğu anlamına gelmesin, çünkü bazı yerlerde oldukça komik hatalar yapılmış. Düşman ateşinden korunmak için bir ağacın veya bir evin içine gizlenmeniz sizi pek de iyi korumuyor ve büyük ihtimalle delik deşik oluyorsunuz. Ama esas komik olay, düşmanlarınızı saklandığınız ağacın yaprakları arasından veya bir tel örgünün arkasından çoğu zaman vuramayışınız. Bu yüzden, sniper tüfeği dışında kullandığınız tüm silahlarda, düşmanı bir şekilde arkadan çevirmek veya açıkça yaylım ateşi açmak durumunda kalıyorsunuz ki bu da gizlilik gerektiren bölümlerde işinizi epey zora sokuyor. Oyunun en ilgi çeken özelliklerden birisi olan farklı tipte (uçak dahil!) araçları kullanabilmeniz bir first person shooter için oldukça ilginç bir heyecan. Ama grafik motorunun hataları burada da sizi rahatsız edecek. Bir panzerle bir tırın kullanımı farklı olmalıdır değil mi? Talonsoft'a göre hayır. Gerçi bir panzerle hem 150 km/h ile gidip hem de etrafa kurşun yağdırmak çok zevkli bir şey ama gerçekçilik adına da bir ihanet. Uçağın kullanımı da pek kolay sayılmaz, özellikle de irtifa kazanmak, alışana kadar imkansızmış gibi geliyor. Oyunun pek çok level'ında yer alan sis ve kar efektleri ise gerçekten görülmeye değer, ama Talonsoft'un esas büyük çalışması oyundaki silah ve patlama efektleri üzerinde yoğunlaşmış. Araçların ve bombaların patlama efektleri şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi. *Codename Eagle*'ın en önemli detayları olan silahlar grafik olarak çok ayrıntılı değil ve genel olarak *Delta Force* tarzı bir dizilime sahip. Bıçak, tabanca, tüfek, sniper tüfeği ve makineli tüfek gibi "beynelminel" silahların yanında, roketatar ve eski tip el bombası gibi tahrip gücü yüksek silahlara da sahipsiniz. Silahların sesleri, grafik hatalarını tamamen unutturuyor. Özellikle makineli tüfek ve uzun menzilli sniper tüfeği hem kullanım olarak çok gerçekçi hem de orijinal seslerini aratmayacak birebir ses efektleri ile donatılmış.



Hah Haa! Elimdeki bu makineliyi görünce kaçmalıydın dostum, ama artık çok geç!



Gece, kar ve soğuk. Ama sizi hiçbir şey görevinizden alıkoyamaz.

Genel olarak da oyunun ses efektlerinin kalitesi grafik kalitesinden çok daha ileride. Bunu anlamak için büyük bir animasyonunun olmasını beklemeye gerek yok. Daha oyunun ilk bölümünde, karda yürürken botlarınızın çıkardığı seslerin, neredeyse ayak parmaklarınızı üşütecek kadar gerçekçi yapılmış olduğunu farkedeceksiniz. Tüm oyun boyunca bozuk Rus aksanı ile İngilizce konuşan askerlerin komik diyalogları ise ayrı bir ilginçlik. Her ne kadar motorlu araçların sesleri vasatın biraz üzerinde olsa da sonuç olarak silahların muhteşem sesleri, oyunun tümüne çok büyük bir katkıda bulunuyor.

Bir panzerle hem 150 km/h ile gidip hem de etrafa kurşun yağdırmak çok zevkli bir şey ama gerçekçilik adına da bir ihanet.

Codename Eagle'ın en göze çarpan eksikliği ise kesinlikle yapay zeka konusunda yaşanıyor. Herhangi bir zorluk ayarı olmayan oyunda yapay zeka seviyesi, sanki sabit olarak "easy" konumunda kodlanmış gibi görünüyor. Ama asıl hata, oyunun kolay olmasında değil, yapay zeka'nın genel özelliklerinde göze çarpıyor. Özellikle düşmanlarınız, zaman zaman sizi gülmekten kırıp geçirecek hatalar yapıyorlar. Ben bir level'da, beni anormal bir mesafeden vurabilen ve ayak seslerimi farkedebilen bir düşmanla karşılaşmışken, başka bir level'da nöbetçilerin gözleri önünde bütün bir askeri tesisi yerle bir ettim ve bana hala aptal aptal bakan nöbetçileri de sırf aptallıkları için havaya uçurdum. Aynı yapay zeka komiklikleri kullandığınız araçlarda da zaman zaman ortaya çıkıyor, özellikle de zırhlı araçların, siz ne yaparsanız yapın devrilmemesi veya bir uçağın dağa çarpınca sanki iniş yapmış gibi hala tekerlekleri üzerinde yoluna devam etmesi beni gerçekten güldüren hatalardan başlıca ikisiydi.

Oyundaki haritalar ise oldukça kısa bir alanı kaplıyor. Ama bazı bölümlerdeki görevlerde aynı haritayı iki üç defa dolaşmak zorunda kalıyorsunuz ki bu da kısa haritaların sebebini açıklamaya yetiyor. *Codename Eagle* multiplayer olarak, deathmatch ve capture the flag gibi iki standart oyun tipiyle karşımıza çıkıyor. Hem grafik motorunun hızı hem de oyunun multiplayer kodlamasının kalitesi, online oyunlarda kendisini hissettiriyor.

Codename Eagle standart bir first person shooter gibi görünse de, içerdiği ilginç senaryosu ve getirdiği bazı karakteristik değişiklikler ile aksiyonun dozunu sürekli olarak üst seviyede tutmayı başarıyor. Her ne kadar yapay zeka ve grafik yapısı olarak pek parlak sayılmasa da, bu zaaflarını grafik motorunun sahip olduğu yüksek hız ile gideriyor. Kullanılan yüksek kalitedeki ses efektleri ve multiplayer oyunda iyi bir akıcılık sağlayan oyun kodlaması sayesinde de *Codename Eagle*, oyun piyasasındaki büyük first person shooter savaşlarında kendine orta sıralarda bir yer edinebilir.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%64

ARTILAR: İlginç senaryo; mükemmel ses efektleri; hızlı grafik motoru.

EKSİLER: Zayıf yapay zeka; kalitesiz dokular.

SONUÇ: Ayırım yapmayan FPS fanatikleri için.

kenan9593

Faust

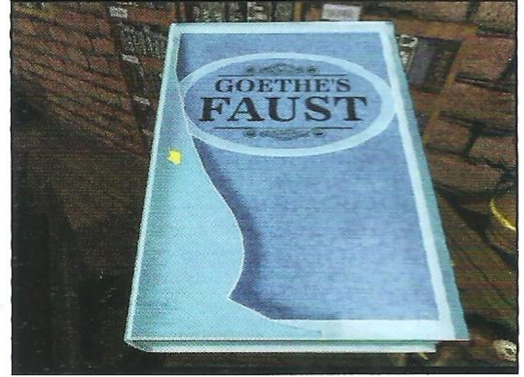
TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** Arxel Tribes **YAYINCI:** Cryo Interactive, *www.cyro-interactive.com* **GEREKENLER:** Pentium MMx-200, 32MB RAM, 12X CD-ROM sürücü, 290MB hard disk alanı, 16-bit grafik kartı, SoundBlaster uyumlu ses kartı, DirectX 6.0 **ÖNERİLEN:** Pentium II-233, 64MB RAM, 24X CD-ROM sürücü, 24-bit grafik kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, Modem, IPX, TCP/IP, Ücretsiz internet oyunu; IGZ Maksimum Oyuncu: 2

Cryo yine hedefi on ikiden vurmuş. Şeytana uymadan bir kere daha düşünmek gerek galiba.

Cennet ile cehennem arasında kalmış ruhların hangi tarafa gideceği konusunda şeytana yardım edeceğim hiç aklıma gelmezdi. Goethe'nin Faust'unu ilk okuduğum zaman gerçekten çok etkilenmiştim. Sadece orijinalini okuyabilmek adına Almanca öğrenmeyi bile düşünmüştüm. Faust'un opera versiyonunun olduğunu biliyordum ama oyununun çıkacağı hiç aklıma gelmezdi. Sakın yanlış anlaşılmasın; bu tam anlamıyla bir Faust uyarlaması değil. Sadece oyundaki karakterlerin birtakım kişisel özellikleri ön plana çıkarılarak ve senaryodaki bazı diyaloglar daha değişik bir şekilde vurgulanarak Faust'un dayandığı orijinal konsepte bazı göndermeler yapılmış.

Ünlü bir Alman efsanesinin bir PC oyunu sayesinde tekrar gündeme gelmesi çok güzel bir olay. Belki oyunu eline alanlar bahaneyle de olsa bilgisayarlarının başından birazcık kalkarak kitaplıklarındaki Faust'a bir göz atar. Efsaneye göre, Faust bilgi ve güç için şeytana ruhunu satar ve öldükten sonra cehennemde cayır cayır yanmaya razı olur ama hikayemiz bu sefer böyle değil. Oyuna, Dreamland adındaki gizemli bir lunaparkta başlıyorsunuz. Theodore More'a ait olan park kapatılana kadar çok garip karakterlere (hilkat garibeleri de diyebiliriz) ev sahipliği yapmış.

Marcellus Faust adındaki yaşlı bir zenciyi canlandırıyorsunuz. Yalnız siyah olmaktan çok garip bir renge bürünmüş durumdasınız; neyse ki oyunu kendi gözünüzden oynuyorsunuz. Mephistopheles (kısaca Mefisto) sizi parka getirdiğinde tamamıyla hafızanızı yitirmiş durumdasınız. Ne kim olduğunuzu biliyorsunuz, ne de Dreamland'in tarihçesi hakkında bilgi sahibisiniz. Mefisto, Patron (Tanrı) ile arasındaki küçük bir anlaşmazlıktan dolayı sizi buraya getirdiğini açıklıyor. Patron, Mefisto'nun Dreamland'in problemli karakterleri hakkında doğru sonuçlara varmadığını düşünüyor. İşte bu noktada siz devreye giriyorsunuz; geçmişe gidip söz konusu yedi ruhun yaşantısına karışacak, davranışlarını inceleyecek ve akıbetleri hakkında hakemlik yapacaksınız. Çeşitli deliller bularak karakterlerin ruhlarını huzura kavuşturabilirsiniz; peki ama kendi ruhunuz ne olacak? İşte işin o kısmı tam bir muamma...



İşte her kütüphanede bulunması gereken bir kitap. Okuyun ama fazla kaptırmayın.

Oyun yedi karaktere adanmış yedi bölümden oluşuyor. Yedi rakamı ister istemez yedi günahı hatırlatıyor. Sanırım meraklı oyuncular kütüphanelerindeki Faust'tan başka Dante'nin Yedi Ölümcül Günah hakkında yazdıklarına da bakmak zorunda kalacak. Dante bu yedi günahın (kibir, açgözlülük, kıskançlık, öfke, şehvet, oburluk ve tembellik) sevgi eksikliğinden ve sevgi düşmanlığından türediğini savunuyordu. Oyundaki karakterlerin dünyasına daldıkça birtakım delilleri inceleyerek yedi günahla aralarındaki ilişkiyi çözebilirsiniz.

Oyunun atmosferi ister istemez bana *Sanitarium* günlerimi hatırlattı; tabii bu sefer olayları Faust'un gözünden ele alıyoruz. Yürüyerek ilerlemek yerine


Parkın mimarisi özenle hazırlanmış. Oyun boyunca çok değişik mekanlarda bulunucaksınız.


Dreamland kapatılana kadar çok garip karakterlere ev sahipliği yapmış. Sizin işiniz de onların sırlarını açığa çıkarmak.

kenan9593

mekandan mekana geçmek oyuna birazcık donukluk katmış ama nesneleri de bu şekilde daha iyi inceleyebiliyorsunuz. Bölümler sık sık birbirine girmesi oyunun temposunu yükseltiyor. 360 derecelik bir bakış alanına sahipsiniz. Standart 'işaretle ve tıkla' olayını yaparak ekrandaki nesnelerle interaktif ilişkiler kurabiliyorsunuz. Karakterlerin çok sıradan tipler olmadığını söylemeliyim. Örneğin, ilk bölümde birbirilerine tamamıyla zıt olan Siyam ikizleri ele alınmış; biri aşkı için ölebiliyor diğeri ise para için öldürebiliyor. Tabii Mefisto her ikisine de reddedemeyecekleri bir teklifte bulunuyor ve film o noktadan sonra kopuyor.

Birinci bölümün sonunda ortaya çıkan Theodore More'un günlüğünü oyun boyunca yüzleşeceğiniz sırların toplandığı bir defter olarak kabul edebilirsiniz. Her bölümün sonunda bu deftere karakterler hakkındaki gözlemlerini ve fikirlerini yazacak. Olayların sonuçlarını öğrenmek için faydalı bir kaynak.

Oyunda bir yardımcınız olduğunu söylemiş miydim? Homunculus adındaki bu sevimli cini ikinci bölümün sonunda siz ortaya çıkarıyorsunuz. "Space" tuşuna basarak onu çağırabilirsiniz. Keyfi yerindeyse bir dediğinizi iki etmeyecektir. Bulmacalarla başınız dertteyse küçük dostunuzun ipuçlarından faydalanabilirsiniz. Ayrıca fiziksel anlamda ulaşamadığınız yerler olunca Homunculus'un ufak tefekliğini kullanabilirsiniz; küçük kanatlarıyla bir çırpıda istediğiniz yere uçucaktır.

Faust'un senaryosu çok tecrübeli bir ekibin elinden çıkmış. Daha önce *Alone in the Dark 1-2-3, Prisoner of Ice* ve bir İskandinav efsanesi olan *Ring* gibi çok başarılı yapımlara imza atmış bu ekip *Faust* ile de haklı şöhretini pekiştirecek gibi gözüküyor. Faust'un kurgusu sinematik bir şekilde düzenlenmiş. Yedi ayrı bölüm ve karakter zaman zaman birbiriyle örtüşerek hikayenin eksik parçalarını ortaya çıkarıyor. Her karakterin farklı bir sırrı olsa bile hepsininki bir bütüne hizmet ediyor.

Oyunun grafiklerine gelince, Cryo Interactive yine çok sıkı bir iş çıkarmış. Grafiklerin Silicon Graphics sistemlerinde hazırlandığı belirtmeliyim. 3D mekanlar ve ara demolar gerçekten çok iyi kotarılmış. *Faust*'un videolarını Mefisto tarafından sunulan bir tür TV dizisine benzetebiliriz (toplam 40 dakikalık bir animasyona hazır olun). Karakterlerin modelleri, gerçek heykellerinin taranarak bilgisayar ortamına aktarılmasıyla yapılmış (bu olay çok yaygınlaşacak galiba). Karakterler konuşurken vücut dilini çok başarılı bir şekilde kullanıyor. Özellikle Mefisto'yu izlerken insanın aklına Robert De Niro geliyor. Diyalogların hareket yakalama ve dudak okuma tekniği sayesinde çok gerçekçi bir havası var. Grafikler karakterlerin ifade edilmesi anlamında çok başarılı. Ayrıca oyundaki mekanlar sıradışı mimari özelliklere sahip. Dreamland'in kendi içinde bütünlüğü olan bir estetiği var. Yalnız oyunun birkaç yerinde grafikler tekliyor (özellikle dördüncü bölümde). Açıklık varken perdenin içinden geçmek gibi sorunlarla karşılaşırsanız oyunun sitesinden gerekli yamaları indirebilirsiniz. Tabii *Faust* bu tip buglarla beraber piyasaya sürülmeseydi daha iyi olurdu.



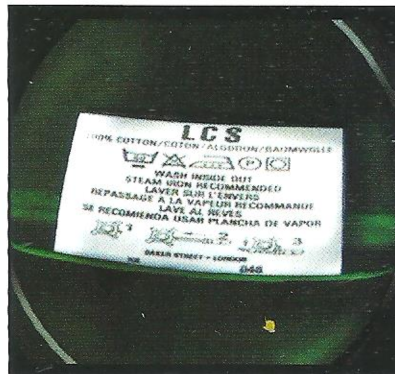
İşte sevimli yardımcınız burada ortaya çıkıyor. Bulduğunuz malzemeleri birleştirin ve arkanıza yaslanıp demonun keyfini çıkarın.

Seslendirme ve müzik gerçekten çok etkileyici. Özellikle Mefisto'nun sesi insan ruhunun derinliklerindeki şeytanı uyandıracak cinsten; ayrıca bu şeytani ses oyun harici (load, save ve exit gibi) fonksiyonlarda da yakanızı bırakmıyor. Müziklerin caz ve blues severleri oldukça tatmin edeceği kesin. Ünlü vokallerin seslendirdiği parçalar Universal Music tarafından oyuna aktarılmış. Oyunda takıldığınız zaman kendinizi müziğe bırakıp bir anlık da olsa senaryonun karmaşasından uzaklaşabilirsiniz.

"Oyun yedi karaktere adanmış yedi bölümden oluşuyor (yedi günahla bir alakası olsa gerek). Oyunun atmosferi ister istemez bana Sanitarium günlerimi hatırlattı; tabii bu sefer olayları Faust'un gözünden ele alıyoruz."

Faust'taki bulmacalar oyunun gidişatıyla tam bir uyum içinde ve olabildiğince mantıklı. Bulmacaların zorluk seviyesi duruma göre değişkenlik gösteriyor; ama şimdiden sizi uzun gecelerin beklediğini garanti edebilirim. Bulmacaları çözmek için konuyu takip etmeniz gerekiyor. İncelediğiniz her nesne ve izlediğiniz her demo size birazdan yüzleşeceğiniz bulmaca hakkında ip uçları veriyor. Mefisto'nun tek kişilik şovları gerçekten görülmeye değer.

Faust belki de Cryo Interactive'in çıkardığı en iyi adventure. Piyasadaki birçok üretici ve yayıncı firma adventure türünü dışlarken Cryo'nun tam tersine bir efor gösterip böylesine sağlam oyunlar çıkarması gerçekten ayakta alkışlanacak bir durum. Arxel Tribe'ın konseptin ve senaryonun geliştirilmesindeki başarısını da unutmamak gerek. Adventure türüne gönül vermiş olanların kesinlikle yaşaması gereken bir tecrübe. Özellikle şeytanla karşılaşma fırsatını her gün yakalayamayacağımızı düşünürsek söz konusu tecrübenin daha da ilginç bir kılığa büründüğünü söyleyebiliriz.



Gömleklerinizi nasıl yıkayacağınızı öğrendiyseniz üstteki şemaya bir göz atın.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%75

ARTILAR: Grafikler muhteşem; olağanüstü seslendirme, senaryo.

EKSİLER: Ekran ekran ilerlemek oyunu biraz yapaylaştırmış; sesler arada sırada cızırtı yapıyor.

SONUÇ: Faust kesinlikle arşivinizde bulunmalı.

kenan9593

Atlantis II

TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** Cryo Interactive **YAYINCI:** Cryo Interactive, *www.cyro-interactive.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 8X CD-ROM sürücü, 70MB hard disk alanı, 2MB ekran kartı, SoundBlaster uyumlu ses kartı, DirectX 6.0 **ÖNERİLEN:** Pentium II-233, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Cryo fırtına gibi esmeye devam ediyor. Bir kez daha olağanüstü grafikler eşliğinde unutulmuş efsaneleri gün ışığına çıkarıyor.

Herhalde *Atlantis: The Lost Tales*'ı oynamış biri olarak *Atlantis II*'yi pas geçmem düşünülemezdi. Efsane bizi diyardan diyara sürükleyecek olağanüstü bir macerayla devam ediyor. Kayıp Kent Atlantis üzerine şu ana kadar birçok şey yazılıp çizildi ama hala gerçekliği ispatlanamadı. Özellikle Platon'un aktardığı bilgiler tarihin en gizemli öykülerinden birini yarattı. Her ne kadar Aristo için söylenmiş bir Grek deyişinde, "Platon'u severim ama gerçeği daha çok severim" dense de Atlantis, günümüzdeki en popüler mitlerden biri olmaya devam ediyor.

İşte Cyro Interactive'in de bu olay gözünden kaçmıyor ve Atlantis hakkında anlatılanları kurgulayarak bizzat efsanenin bir parçası olmanızı sağlıyor. *Atlantis II*'nin kurgusu hayal gücünden çok tarih boyunca yapılan araştırmalara ve edinilen tecrübelere dayanıyor. Oyuna Tibet'te bir yerlerde başlıyorsunuz. Kaderiniz sizi kar kaplı bir dağın eteğinde bulunan garip bir araca götürecek. Bu Atlantis gemisinde sizi bekleyen yaşlı şaman birazdan dünyanın dengesini tekrar kuracak kişinin siz olduğunu söyleyecek. Atlantis: The Lost Tales'ın kahramanı Seth'in torunu Ten'i oynuyorsunuz. Seçilmiş kişi olarak karanlık ile aydınlık arasındaki savaşı sona erdirmelisiniz. Bunu başarmak için de Shambhala'da sonlanan uzun bir yolculuğa çıkacaksınız. İrlanda'dan Çin'e, Çin'den Maya uygarlığına dek uzanan bir macera bu. Her gittiğiniz yerde o zamana ve o dünyaya ait karakterlerin kimliğine bürünerek mevcut sorunları çözmeye çalışacaksınız.



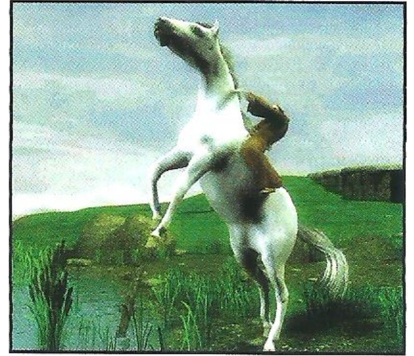
Atlantis II'nin kahramanı Seth'in torunu Ten (yani siz); ama oyun boyunca başka karakterlerin bedenini kullanacaksınız.

İkiz tanrıların (Quetzalcoatl ve Tezcatlipoca) hüküm sürdüğü Maya Dünyası'nda savaşçı Tepec rolünü üstlenerek hasta kralın yardımına koşacaksınız. Kralın inandığı Quetzalcoatl zayıf düştüğü için mısır tarlalarından verim alınamamaktadır; ve böyle giderse halk açlıktan kırılacak, kral ölecek ve kontrolü niyetleri pek de iyi olmayan Tezcatlipoca taraftarları ele geçirecek. İrlanda Dünyası'nda Brother Felim adındaki bir keşişi canlandırarak manastırı etkisi altına alan laneti kaldırmaya çalışacaksınız. Tanrıları memnun etmek için bazen bir kitabın içine dalıp bir önceki milenyuma gidecek bazen de şahlanıp kuş gibi ötmeye başlayacaksınız. Çin Dünyası'nda ise bir devlet memuru olan Wei Yulan'ın yerini alarak elinizin hamuruyla "şeytan çıkarma" olaylarına bulaşacaksınız. Tabii böyle bir yetiye sahip olabilmeniz için öncelikle ölümsüzlüğe ulaştığına inanılan, ustaların ustası Tan Yun'u bulmanız gerekecek.

Her üç dünyada da birtakım esaslı bulmacalar çözerek efsanelerin üzerindeki sis perdelerini kaldırıyor ve Shambhala'ya giden yolda ilerliyorsunuz. Ama bu üç dünyadan sonra hikaye bana göre oldukça soyut bir yöne sapı-



Maya Dünyası'nda bir savaşçı olan Tepec'i canlandırıyorsunuz. Kralı yaşatmak için bir an önce Quetzalcoatl'ı bulmalısınız.



Umarım ata binmesini biliyorsunuzdur; zira Brother Felim'i zorlu bir yolculuk bekliyor.

kenan9593

yor; kendinizi bir anda mantıksız bulmacalarla cebelleşirken buluyorsunuz. Neyse ki *Atlantis II* ilginç bir şekilde sonlanarak bütün bu dertlerinizi unutturuveriyor.

Oynanabilirlik her Cryo oyununda olduğu gibi basit ve kullanışlı. Karakterinizin gözünden 360 derecelik bir bakış açısına sahipsiniz. Omni-3D tekniğiyle hazırlanmış ekranları rahat bir şekilde gezebilmek için mouse'unuzu hareket ettirmeniz yeterli. Her ekrana pre-render (ön görselleştirme) dediğimiz olay uygulanmış; yani o ekranla ilgili aktif bir eylemde (yürümek, başka bir karakterle konuşmak gibi) bulunmuyorsanız söz konusu ekran daha bulanık bir hal alıyor. Böylece RAM daha verimli bir şekilde kullanılıyor. Herhangi bir hareket yapınca ekranın eylemle ilgili o bölümü veya tamamı görselleşerek netleşiyor. Bu olayı bir tür 'quick-render' olarak düşünebilirsiniz. Ekran geçişleri bulunduğunuz mekana göre bazen yürüyerek bazen de sadece atlayarak gerçekleştiriliyor. Ekranların karakterin gözünden yürüyerek geçilmesi oyuna doğal bir hava katmış. Bulduğunuz eşyaları kullanırken veya karakterlerle konuşurken klasik 'işaretle ve tıkla' sistemini kullanıyorsunuz. Diyaloglar sırasında konuşmanız gereken olaylar resimli ikonlarla ifade edilmiş.

Oyunda sık sık disk değiştirmek zorunda kalacaksınız; neyse ki oldukça hızlı yükleniyorlar. Yine de 'virtual cd' yazılımına ve geniş bir hard diske sahipseniz oyunun tamamını bilgisayarınıza yüklemenizi tavsiye ederim. *Atlantis II*'nin ana menüsü ve alt menüleri çok ilginç bir tasarıma sahip. Oyun beş kişilik kontenjana sahip; yani beş farklı oyuncu kendilerine ait profillerle farklı zamanlarda *Atlantis II*'yi oynayabilir.

Grafikler her Cyro oyununda olduğu gibi özenle hazırlanmış. Omni-3D modelleme sistemine doğal renkler eşlik ediyor. 3D karakterlerin performansları oldukça gerçekçi. Oyundaki detaylı peyzaj tasarımı nefesleri kesecek nitelikte. Animasyonları da beğeneceğinizi şimdiden garanti edebilirim; İrlanda Dünyası'ndaki beyaz atı ve suyun üzerinde dört nala gitmesini unutmak mümkün değil. Ayrıca karakterlerin yüz ifadelerinin konuşmalarıyla eş zamanlı verilebilmesi için Omni Sync denilen yeni bir Cryo teknolojisi kullanılmış. Eminim ki daha önce yüz ifadelerinin bu kadar başarılı bir şekilde bilgisayar ortamına aktarıldığı bir adventure görmemişsinizdir.

Oyunun olağanüstü müzikleri yaratılmak istenilen atmosferi en iyi şekilde tamamlıyor. Hikayenin gidişatına destek olmasının yanı sıra moda girmenizi sağlıyor. Özellikle bazı akustik performanslar var ki insanı gerçekten şaşırtabiliyor. İnsan sesleriyle vurmalı çalgıların bir araya gelerek oluşturduğu Maya müziğini kesinlikle dinlemelisiniz; hatta evde bir darbukanız varsa oyunu falan bırakıp eşlik edin derim. Cryo Interactive seslendirme konusunda bu sefer şeytanın bacağını kırmış gibi gözüküyor. Karakterler eğitimli İngiliz aktör ve aktrisler tarafından seslendiriliyor. Gerekli yerlerde İngilizce'ye has tabirlerin kullanılması da ihmal edilmemiş.



Öyle durduğuna bakmayın, Ailill çok kafa adamdır.

Bulmacalar sizi bayağı bir zorlayacak. Genelde hepsi (hikaye soyutlaştıktan sonra karşılaşacaklarınızdan bahsetmiyorum) belli bir mantık çerçevesinde hareket edince çözülebilecek cinsten. Alışık olduğumuz bulmaca türleri çok farklı şekillerde karşımıza çıkabiliyor. Labirent severler Maya cangıllarında yollarını bulmaya çalışacak, kulağına güvenenler İrlanda'daki Birdman bulmacasıyla kafayı yiyecek ve matematik ucubeleri Maya cebir sistemiyle tatmin olacak. *Atlantis II*'de geleneksel bulmacalardan başka sınırlarınızı zorlayabilecek türde şeyler bulmak da mümkün (Maya cangılına adım atabilmek için çözmeniz gereken 'gökkuşağı köprüsü' bulmacası gibi). Eğer bir adventure'da bulmacaların sizin için ön planda olması gerekiyorsa *Atlantis II* sizi oldukça mutlu edecek demektir.

"İnsan sesleriyle vurmalı çalgıların bir araya gelerek oluşturduğu Maya müziğini kesinlikle dinlemelisiniz; hatta evde bir darbukanız varsa oyunu falan bırakıp eşlik edin derim."

Cryo Interactive kadar adventure türüne önem veren bir firma görmedim. Bir ara Sierra türe hak ettiği ilgiyi gösteriyordu ama o da çağdaşları gibi shooter eğilimine kapıldı. Cryo firmasının bu yoldaki çalışmalarına gerçekten inanıyorum. Aslında *Atlantis II*'nin oldukça uzun bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Özellikle az da olsa bir tam çözümden yardım almıyorsanız uzun geceler sizi bekliyor demektir; ama muhteşem grafiklerle bezenmiş eski uygarlıkları gezmeyi seviyorsanız, o zaman sorun yok. Zaman kaybetmeden o estetik harikası gemiye binin ve *Atlantis II*'deki yolculuğunuza başlayın.



Boşuna uğraşmayın. Aradığınız soruların cevaplarını bilse bile size söyleyemez.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%70

ARTILAR: Olağanüstü grafikler; epik bir hikaye.

EKSİLER: Zırt pırt disk değiştirmek; hikayenin bir süre sonra soyutlaşması.

SONUÇ: Evrensel mitlere ve kayıp kent Atlantis'e ilgi duyuyorsanız bu olağanüstü adventure'ı sakın kaçırmayın.

kenan9593

Pro Pinball: Fantastic Journey

TÜRÜ: Tilt **ÜRETİCİ:** Cunning Developments **YAYINCI:** Empire Interactive *www. empire. com* **GEREKENLER:** Pentium 90 veya AMD K6-2, 16MB RAM, 50 MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium 200 veya AMD K6-3, 32MB RAM, 400 MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok.

Fakat her ne kadar başarılı oyunlar yapılırsa yapılsın, pinball senaryosunun ömrünü doldurduğu da bir gerçek.

Geçtiğimiz üç ay içinde tüm Pinball severleri üzen bir takım gelişmeler yaşandı. Ekim 1999'da, WMS Industries, bünyesinde bulunan Williams/Bally pinball departmanını kapattı. Bu gerçekten de bu oyunun sevenleri için kötü bir haberdi, çünkü son on yılın en iyi pinball oyun masalarından olan Addams Family ve Twilight Zone'u yapan Williams/Bally artık pinball fanatiklerini yalnız başlarına bırakıyordu. Buna benzer bir gelişme de, *Pro Pinball*'ın üreticisi olan Empire Interactive'de yaşandı. Firma, *Fantastic Journey*'in son *Pro Pinball* oyunu olacağını açıkladı. Oyunun bundan önceki serileri olan; *Timeshock* ve *Big Race USA*, Williams'ın ürettiği gerçek pinball masalarındaki heyecanı, aksiyonu ve detayları bize bilgisayarda yaşatmıştı. Bu iki oyundan sonra serinin sonuncusu olan Fantastic Journey de en az önceki oyunlar kadar detaylı ve sağlam ama yine de sanki bir şeyler hala eksik kalmış gibi.

Pro Pinball: Timeshock piyasaya çıktığından bu yana Pro Pinball serisi, her zaman için detaylara verdiği önem sayesinde, pinball severler tarafından büyük beğeni toplamıştır. *Fantastic Journey* de bu övgüleri sürdürmek için oldukça iddialı bir detay seviyesi ile karşımıza çıkıyor. Öyle ki, masadaki en büyüğünden en küçüğüne kadar tüm parçaların hareketleri, tüm ışıkların yanıp sönmeleri ve topun serbest hareketleri gibi tüm ince detaylar gerçekten çok etkileyici bir biçimde ayarlanmış. Oyunun genel oynanış açısı tam ekran izometrik olarak tasarlanmış. Bu görüntü içinde üç ayrı yükseklik açısı da mevcut ama isterseniz detayları yakından seyretmek de mümkün. Masanın belli bir bölümüne zoom-in yaparak o bölgedeki tüm olanı biteni yakın çekim görebilirsiniz. Oyunun kontrolleri ise yine o bildiğimiz standart kontroller: Sağ-sol "Ctrl" ile Flipper'ları kontrol ediyor ve masayı "tilt etmek" için de "Space" tuşunu kullanıyorsunuz.



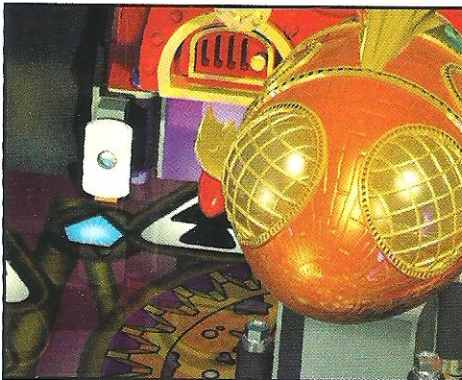
Tek topla bile başedemeyen oyuncular için zor bir durum: Multi-ball!

Diğer pinball oyunlarına nazaran *Fantastic Journey,* tam bir pinball simulasyonu olduğunu hemen ferk ettiriyor. Oyunu dizayn eden programcılar oyuncuya tam kontrol imkanı veriyorlar. Bu sayede, "operator's menü"yü kullanarak, Hi-scores tablosunu değiştirmek gibi pek çok ilginç şeyin yanısıra, standart top sayısını da 3'den 10'a kadar arttırabilirsiniz. Ama yapabilecekleriniz sadece "operator's menu" ile sınırlı değil. Masanın eğimini, flipperlerin kuvvetini ve hatta makinenin aşınma ayarını dahi ayarlayabilirsiniz. Her ne kadar bu aşınma ayarı baştan çok ilginç bir özellik gibi gelse de aslında oyunun gidişatına fazla bir etkisi yok denebilir. Aşınma ayarını en düşük seviyeye getirdiğimde bile masada herhangi bir etki hissetmedim, ama çok usta pinball oyuncuları belki benden daha iyi bir gözlem yapabilirler.

Oyundaki tüm grafikler gerçek fotoğraf kalitesinde. Masadaki tüm ayrıntılar ve parçalar çok akıcı hareket ediyor. Oyun içindeki video görüntüleri ve skorbord yazıları da gayet hızlı bir şekilde çalışıyor. Ama oyunun sesleri için aynı şeyleri söylemek pek mümkün değil. Bumper ve flipper gibi mekanik sesler fena sayılmasa bile oyun içindeki dijital seslendirme ve müzik, isteneni vermekten uzak.

Oyunun masası genel olarak iyi ama yine de *Big Race* ve *Timeshock* kadar çarpıcı değil. Masada standart olarak bulunan bazı bumper ve rampaların yanısıra her bölüm için bazı özel cihaz modelleri de mevcut (bazıları Jules Verne'nin bilim kurgu romanlarındaki garip cihazları andırıyor). Fakat yine de tüm bu mekanik kurgu, oynunu istenen seviyede zevkli kılamıyor. Pinball oyunlarını fazla bilmeyen standart oyuncular *Fantastic Journey*'in masa dizaynını biraz şaşırtıcı bulabilirler, ama *Fantastic Journey,* tıpkı *Big Race USA* gibi, bu işi iyi bilen pinball fanatiklerine göre hazırlanmış (bazı ayırıntılar için gerçekten uzman olmanız gerekiyor) bir oyun olma özelliğini taşıyor.

Aslında bir pinball oyununun, Bally'nin "Revenge From Mars"ında olduğu gibi son teknolojik gelişmeleri kullanması (pinball oyunu içerisinde başka bir bilgisayar oyunu) gerçekten çok iyi bir özellik. Zaten *Fantastic Journey*'in yapımcıları da, gerçek bir pinball masasının neredeyse birebir simülasyonunu yapabildiklerini bu oyun ile ispatladılar. Fakat her ne kadar başarılı oyunlar yapılırsa yapılsın, pinball senaryosunun ömrünü doldurduğu da bir gerçek. Bu güzel oyunu "türünün son örneği" olarak meraklılarına tavsiye ediyorum.



Grafiklerin ayrıntıları herkese şapka çıkarttıracak kadar başarılı.

PC GAMER SON KARAR

%82

ARTILAR: Çok güzel grafikler; mantığa uygun fiziksel hareketler; ayrıntılı el kitabı.

EKSİLER: Sınırlı masa seçimi; yüksek çözünülürlükte oyun yavaşlıyor.

SONUÇ: Başarılı bir simülasyon; pinball meraklıları için kesinlikle arşivlik bir oyun.

kenan9593

Prometheus Institute©

"we can make a difference"

SİBER HUKUK©

• İfade Özgürlüğü • Gizlilik
• Siber Suçlar • Fikri Haklar
• Elektronik Ticaret

K o n u ş m a c ı

HEATHER L. CLAUSON

(Hunton & Williams Associate, Atlanta USA)

*Simultane çeviri yapılacaktır.



Perşembe 10.00 - 17.00 / *Tam Gün*

İstanbul,ARMADA HOTEL

Daha fazla bilgi ve katılım için lütfen İstanbul ofisinden Esra EFEOĞLU'nu arayınız.



Prometheusistanbul: Tel: 0.216.411 7362 / 411 7936 / 360 9549 Faks: 0.216.302 2860
Atatürk Cad. Konutları No:43 A Blok D:12 81080 Erenköy / İSTANBUL
http: //www.prometheus.com.tr **e-mail:**esra@prometheus.com.tr

•Şirketiçi eğitimler için lütfen Müjde MISIRLI'yı arayınız.

PC GAMER TÜRKİYE

AIESEC İSTANBUL Tel: 0.212.293 09 54 destekliyoruz!...

•Stand ve sponsorluk için lütfen Selin BOZKURT'u arayınız.

kenan9593

Demise

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Artifact Entertainment **YAYINCI:** Artifact Entertainment, *www.artifact-entertainment.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 8X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium 200 MMX, 64MB RAM, 16MB DirectX uyumlu ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Internet, Maksimium Oyuncu Sayısı 16

Roleplaying hayranları oyunu almadan önce bu yazıyı kesinlikle okumalı Karar vermek zor.

Artifact Entertainment'ı duyan varmı aranızda? Evet bende duymadım. *Demise* elime ilk geçtiğinde açıkçası kafamda çok büyük bir önyargı vardı. Sizde bilirsiniz, adı hiç duyulmamış firmaların oyunları "genellikle" çok kötüdür. Bu yüzden her ilk oyun bu ön yargının kurbanı olur.

Demise gerçekten değişik bir oyun ve bazı özellikleriyle bu ön yargımı kırdı. Oyuna başlarken herhangi bir demoyla karşılaşmadım. Karşıma direkt olarak açık bir kitap üzerine yerleştirilmiş play game, character manager, multiplayer, game options ve quit'ten oluşan menü geldi. Karakter yaratmak için oyunun sunduğu ırklar ise beni gerçekten çok şaşırttı. AD&D 'ye dayanan bir oyunda ilk defa giant, ogre, saris, troll ve hatta yeti gibi yaratıkları oynama şansına sahipsiniz. Özellikle yeti benim çok ilgimi çekti. Şu Tibet civarlarında yaşadığına inanılan kar adamı lakaplı devi böyle bir oyuna koymak kimin aklına gelirki? Saris ise tanım olarak half elf'lere benziyor.

Ayrıca warrior, paladin, thief, magi, sorcerer ve cleric dışında ninja, villain, explorer, barbarian ve warlock gibi bazıları gerçekten daha önce hiç duyulmamış sınıfları da oyunda görebiliyorsunuz. Bu kısımda da explorer ve villain yeni seçenekleriniz. Explorer biraz thief biraz magi karışımı olan bir sınıf. Villain ise thief-ler'den de daha aşağılık ve öldürmekten zevk alan bir sınıf. Yetenekleri ise thieving ve magic dışında fighting'de içeriyor.

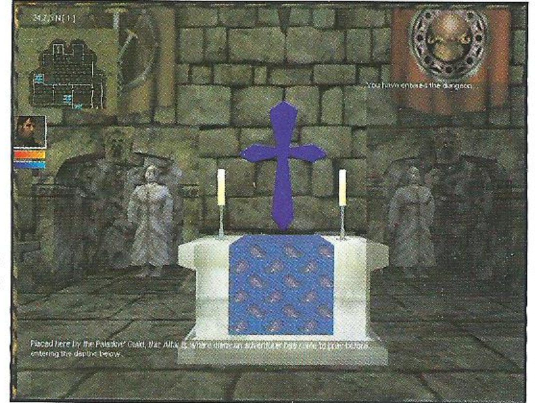
Oyuna yarattığınız tek karakterle bir şehirde başlıyorsunuz ve ok tuşlarıyla sağa sola dönüp karşınıza çıkan butonlardan yapacağınız işlemi seçiyorsunuz. Lord Gherrik size ana quest'leri verirken, sağ tarafındaki ilan tahtasından ek işler alabilirsiniz. Ayrıca bu ekrandan dungeon'a girebiliyorsunuz. Diğer tarafta ise ölü adamlarınızı diriltebileceğiniz morgue ve yanınızda savaşmak için adam kiralıyabileceğiniz confinement var. Gidebileceğiniz son ekranda ise guild'ler, banka, kendinizi heal edebileceğiniz bir havuz, dükkan ve seer bulunuyor.

Guild konusu biraz karışık. Şöyleki: Oyunda başladığınız guild'i sonra isterseniz değiştirebiliyorsunuz. Bu aynı zamanda sınıfınızı değiştirdiğiniz manasına da geliyor. Ama en başta ne seçersiniz yaklaşık 30. level oluncaya guild'inizi değiştirmemeniz tavsiyemizdir. Bu yüzden hem daha hızlı level atlayabildiği hemde savaşçı olarak başlangıçta daha yüksek puanlara sahip olduğundan artisan ya da warrior olmanız sizin yararınıza olacaktır. Dükkana sattığınız malları sonra geri alma şansına sahipsiniz. Seer ise size büyü satmanın yanında aradığınız eşya veya kişilerin yerlerini saptamada size yardımcı olabiliyor. Yerini saptadığınız kişileri kurtarmak için gene belli bir para karşılığında morgue'dan adam yollayıp otomatikman kurtarılmasını sağlayabilirsiniz.

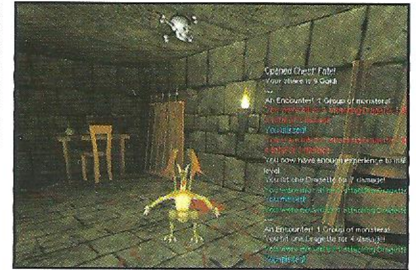
Gelelim oynanışa. İşte oyun burada dibe batmaya başlıyor. Öncelikle pek çok oyuncunun hoşuna gitmeyecek bir haber verelim size. Oyunda bir defa öldünüzmü yeni bir karakter yaratıp daha sonra bir önceki karakterinizin hesabından kendini hesabınıza para aktarmanız ve bu parayla seer'dan yerinizi belirleyip karakterinizi kurtardıktan sonra yeniden hayata döndürtmeniz gerekiyor. Bunun gerçekçilik namına bir katkısı olduğunu iddia edebilirsiniz. Evet bencede iyi bir fikir ama tüm bu işkence yerine yanlızca eski save'ine dönmek isteyecek olan oyuncular ne yapmalı? Savaş sırasında yaşadığınız panik ise oyunu pause etmeniz sağlanarak halledilmiş.

Grafiklere gelince: Özellikle düşmanlarınızın çizimleri bence çok hoş ama bazen grafiklerin içinde ayaklarının kaybolduğu oluyor. Ses efektleri ise gerçekten iyi düşünülmüş ve uyarlanmış.

Genel olarak bir yorum yapmak gerekirse oyunda çok iyi fikirler var ama uygulanış tarafında aynı başarıyı göremiyoruz. Eğer bir fantasy roleplaying fanatiği değilseniz bu oyun bir süre sonra sizi ayrıntıları ve zayıf oynanışıyla sıkacaktır.



Paladin'e burada yakarabilirsiniz. Ama size hiç bir yararı olmayacaktır.



Bu minik Dragette sizi ilk başlarda çok zorlayabilir. Tıpkı birazdan benim zavallı Domi'mi öldüreceği gibi.



Grafikler çok güzel. Şu gördüğünüz tablo şöminenin üzerinde yanlızca süs olması için çizilmiş.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Grafiklerdeki özen; orijinal fikirler; çok büyük dungeon'lar.

%52

EKSİLER: Zayıf oynanış; sıkıcı senaryolar; save yok.

SONUÇ: Bir bakmaya değer ama fanatik oyuncular için yapılmış.

kenan9593

KO Ultra-Realistic Boxing

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Databecker Ent. **YAYINCI:** Databecker *www.databecker.com* **GEREKENLER:** Pentium II 266, 32 MB of RAM, 8X CD-ROM sürücü, 8 MB of RAM OpenGL veya Direct3D uyumlu ekran **ÖNERİLEN:** 48MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX, TCP/IP, Hotseat.

Arkadaşlarınızı multiplayde "gerçekçi" olarak dövmek isterseniz bu oyun size göre!

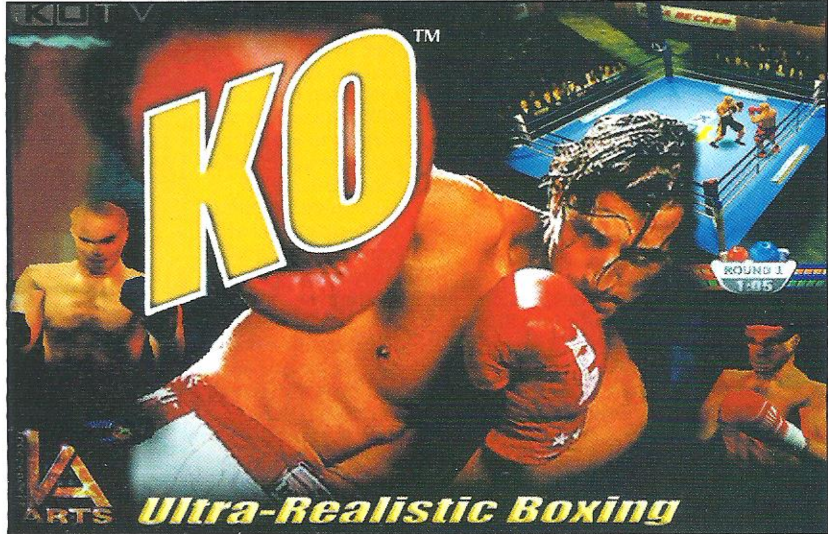
Uzun zamandır şöyle güzel bir boks oyunu elime geçmiyordu. En son Commodore 64 zamanında oynadığım ve adını bile anımsamadığım bir oyun vardı. İlk o zaman karakterimi bir lige sokup en tepeye kadar tırmandırmanın zevkini yaşamıştım. Karşıma çeşitli özelliklere sahip rakipler çıkmıştı. Bazıları daha güçlü ama hantal iken bazıları ise hızlı ama daha güçsüzdü. Karakterimi geliştire geliştire en tepeye kadar çıkarttıncaya kadar benimde canım çıkmıştı ama başarmıştım. *KO Ultra-Realistic Boxing* elime geçtiğinde, bu kadar iddialı bir ismi taşıyan oyunun gerçekten çok iyi olmasını umuyordum. Neler umdum ve neler buldum hepsini aşağıda bulabilirsiniz.

Oyunda maalesef bir başlangıç demosuna rastlayamadım. Oysa böyle bir konuya sahip bir oyunun demo malzemesi bulması çok zor olmasa diye düşünüyorum. Oyuna girer girmez üzerinde, karşılaşmaya başlama, load, options, kontrol seçme, skorboard, help ve boksör yaratma gibi seçeneklerin bulunduğu bir şampiyonluk kemeriyle karşılaşıyoruz. Bu fikir bana çok hoş geldi. Karakter yaratma ekranında kendi boksörünüzü yaratabiliyorsunuz ve ne mutlu bize ki seçebileceğiniz milliyetler arasında Türkler'de var. Ayrıca şampyonaya başladığınızda karşınıza çıkan ilk rakip de "Çakıroğlu" isimli bir boksör.

Tabii oyunun asıl bölümünü oluşturan şampiyonaya girmeden önce training yapabilirsiniz. Training'de iki türlü yapılabiliyor. Practice'de rakibiniz size karşılık vermezken sparring'de sizinle kapışıyor. Bu bölüm vuruşları öğrenme ve rakibinizin pozisyonuna göre hangi vuruşu yapmanın sizin için daha iyi olacağını öğrenmeniz açısından çok yararlı. Bu arada sizi devamlı gaza getiren antrenörünüzü de unutmamak lazım tabii.

Training dışında single mod'da rakip seçebiliyorsunuz. Arcade mod'da ise karşınıza tüm rakipleriniz rastlantısal olarak çıkıyor ve kaybetseniz bile bir diğer rakibe geçebiliyorsunuz. Diğer rakibe geçmek için escape tuşunuda kullanabilirsiniz. Bu mod şampiyonadan önce rakiplerinizi tanımak açısından çok yararlı.

Gelelim oyunun asıl önemli bölümüne: Oynanış. İşte bu noktada gerçekten oyun ismindeki " Realistic" kelimesini hak ediyor. Boksörlerin gard alışları, pozisyonlarına göre açık taraflarını gösteriyor. Örneğin ben bu sayede turnuvadaki ilk iki rakibimi, sağ elimi daha iyi kullanmama karşın, tamamen sol alt yumrukla nakavt ederek yendim. Ayrıca rakibinizin ve sizin hangi yumruğunuzu (sağ el-sol el) daha iyi kullandığınızda çok önemli. Örneğin solaksanız sol elinizle vurduğunuz yumruklarda rakibiniz gard almış olsada onu sarsabiliyorsunuz.



Oyun gerçekçi bir oynanış vaad ediyor. Bu vaadini gerçekleştirdiğinden emin olabilirsiniz.

Karşılaşma sırasında alttaki iki çubuğu dikkatli gözleyin. Üstteki form durumunuzu gösterirken alttaki ise vücudunuzun gördüğü zararı gösteriyor. Form durumunuz dinlendikçe dolarken alttaki gösterge hiç bir zaman yükselmiyor. Ben bunu biraz saçma buldum çünkü ne olursa olsun ara verildiğinde boksör kendini biraz topladığından hiç olmazsa azda olsa yükselmeliydi. Üstteki çubuk ne kadar yüksekse o kadar etkili ve fazla sayıda vurabiliyorsunuz. Size tavsiyem bu çubuk azaldığı zaman geri çekilip dinlenmeniz.

Şimdi birazda oyunun kötü taraflarına gelelim. Oyunda hemen hemen hiç bir dövüş puanla bitmiyor. Alttaki yeşil çubuğun azizliği sayesinde ya siz ya da rakibiniz nakavt oluyor. Nakavt dedikte o tamamen başka bir konu. Şöyleki: Yeşil çubuk bir defa tükendiğinde ve yere düştüğünüzde hakem saymaya başlıyor ama siz ne yaparsanız yapın yere düşen bir daha kalkamıyor. Halbuki gerçek hayattaki maçlarda rakipler birbirine defalarca saydırsada (hakemin yere düşen oyuncuya saymasından bahsediyorum), çoğunlukla kimse ilk düşüşte nakavt olmaz. Rakibinize ne kadar yumruk vurursanız vurun hiç bir puan sistemi ortada yok. Puan sistemini bir yeşil çubuk ile belirtmişler derseniz ben ona katılmıyorum. Yeşil çubuk sonunda kazanan ve kaybedeni belirliyor ama puan sistemi bambaşka bir anlayışta işler.

Oyunda eksikliğini hissettiğim bir başka bölüm ise antreman kısmı. Ben antreman olmadan bir boks oyunu istemiyorum. Boks çok kısır bir konu gibi görünsede aslında öyle değil. Düşünün mesela: Boksörlerden oluşan bir klasman ligi ve şampiyon olmak için birbiriyle kıyasıya mücedale eden bir sürü boksör. Siz ise sıfırdan bir boksör yaratıyorsunuz ve onu form tutması için koşturuyorsunuz, ağırlık kaldırıyorsunuz, hızlanması için kum torbasında çalıştırıyorsunuz, çeşitli özelliklere sahip boksörlerle antreman yaptırıyorsunuz. Bundan daha zevkli bir boks oyunu olabilirmi? *KO Ultra-Realistic Boxing*'de karşınıza çok dayanıklı ve güçlü rakipler çıkıyor ve ben training özelliği olsa açıkçası yeninceye kadar canımı çıkartan bu boksörleri, eksik yanlarımı geliştirdikte sonra bayıla bayıla ezmek isterdim.

Sonuç olarak bu oyunla çok eğlenceli zaman geçirebilirsiniz. Çok iyi olmasada koleksiyonunuzda bir boks oyunu olması açısından almaya değer.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%57

ARTILAR: Gerçeğe yakın oynanış; Türk karakter oynayabilme; training özelliği.

EKSİLER: Manasız nakavt; puan sistemi ya da lig yok.

SONUÇ: Koleksiyonunuzda bulunmalı, özellikle multiplay için tercih edilebilir.

kenan9593

Dirt Track Racing

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Ratbag **YAYINCI:** Wizard Works 001(425) 398-3051, *www.wizworks.com* **GEREKENLER:** Pentium 266, 32MB RAM, 65MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, 210MB hard disk alanı, Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, IPX, TCP/IP, Maksimum Oyuncu: 10

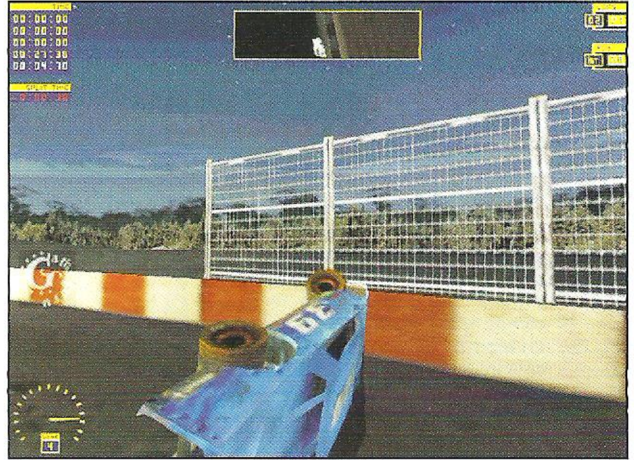
Bir yarışçı her zaman asfaltta yarışmak zorunda değildir. Bu oyun çamurlu pistleri tercih edenler için ideal.

Bir kitabı kapağına bakarak değerlendiremezsiniz. Aynı durum oyunlar için de geçerlidir. İncelemem için bana gönderilen *Dirt Track Racing*'in kutusunun üzerindeki o kocaman kırmızı beyaz Wizard Works logosunu görünce bir an irkildim! Wizard Works'ü her zaman yaptığı birbirinden kötü avcılık oyunları ile tanıdığım için, bu oyunda da yine beni sıkıntılı saatlerin beklediğini düşündüm. Gerçekten ciddi ciddi korktum. Ama sonuçta fena halde yanıldığımı anladım ve bu oyunun, bırakın kötü olmayı, en iyilerin seviyesine yakın olduğu gördüm.

Geçen yıl çıkan Powerslide adlı güzel oyunun üreticisi olan Ratbag tarafından üretilen *Dirt Track Racing,* adından da tahmin edebileceğiniz üzere, *Dirt Track Racing* gibi yurtdışında pek çok seyircisi olan bir yarış oyununu çok gerçekçi olarak simüle ediyor. Bu tarz yarışlar genellikle haftasonu yapılan ve amatörlerin katıldığı bir çeşit adrenalin sporu ve asla NASCAR tarzı büyük ölçekli ve profesyonel bir olay değil. Zaten bu oyunun en iyi özelliği de, kendinizi amatör bir yarışçı gibi hissetmenizi sağlamak.

Başlangıçta sınırlı bir bütçeniz var ve elinizdeki parayla eski püskü bir araba satın alıyorsunuz. Daha sonra ise sıra sezon boyunca katılabileceğiniz yarışları seçmeye geliyor. Her yarışın önemi farklı. Aynı bir tenis turnuvası gibi. Büyük sponsorları olan yarışların ödülleri de büyük olurken daha düşük bütçeli bir turnuvada aza talim ediyorsunuz fakat bunun karşılığında rakipleriniz çok zorlu olmuyor.

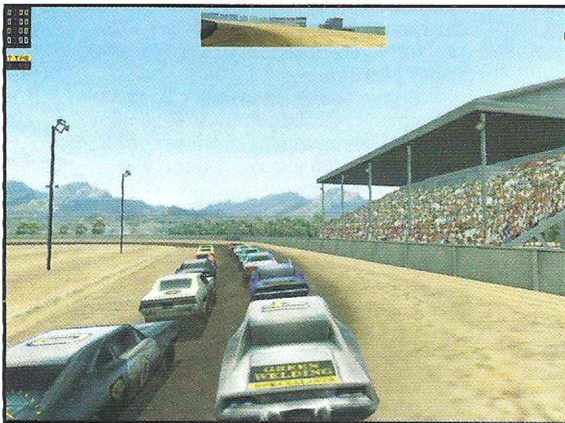
İlk alabileceğiniz arabalarla daha önemli turnuvalarda çok fazla şansınız olmayabilir. Küçük çaplı turnuvalarda iyi bir derece alırsanız yavaş yavaş adınızı duyurmuş oluyorsunuz ve bunun da kariyeriniz için önemi büyük. Ne kadar başarı kazanırsanız, yarışlardan kazanacağınız ödüllerin dışındaki ikinci büyük gelir kaynağınızın kapısı açılmış oluyor: Sponsorlar. Ceplerindeki paraları, arabanızın üzerinde kendi şirketlerinin logolarını görmek için dökmeye can atan bu değerli insanlarla iyi ilişkiler kurmanız her zaman akıllıca olacaktır.



Araba kullanırken biraz dikkatli olmak lazım. Eğer siz de yeni arabanızı Cem gibi kullanıyorsanız bu tip sorunlar yaşayabilirsiniz.

Turnuva ödüllerinden ve sponsorlardan toplayacağınız paralarla arabanıza daha iyi parçalar alabilirsiniz. Bu yarışlarda şansınızı arttıracak bir yöntemdir. Bunun yanı sıra eğer kazancınızı yüksek tutmayı başarabilirseniz bir süre sonra arabanızı da yenileyebilirsiniz. Sonuçta *Dirt Track Racing* ile uğraşan herkesin gönlünde her zaman aynı şey vardır; daha iyi bir araba!

Bununla beraber çamurda yarışmak hiçte kolay bir iş değildir. Startın verildiği andan damalı bayrağı görene kadar geçen süre boyunca öngöremeyeceğiniz pek çok gelişme olacaktır. Siz tam çok uygun bir şekilde viraja girmiş olabilirsiniz ama arkanızdan son sürat gelen araba geç fren yaparak kendine virajda bir avantaj sağlamayı düşünüyor olabilir. Tabii ki çamurlu bir pistte her zaman düşündüğünüz şeyi uygulayabilmeniz mümkün olmayabilir. Bu da o arabanın size beklenmedik bir şekilde çarpmasıyla ortaya çıkabilir. Bu noktada bir de başınıza hasar görmüş bir araba sorunu çıkıyor. Bu gibi bir kaza olmasa bile uzun süren yarışlarda mekanik parçalar aşırı zorlanmadan hasar görebilir. Eğer ödüllerden ya da sponsorlardan gelen iyi bir paranız yoksa bir sonraki yarışa vites kutunuzu evde bırakıp çıkmak zorunda kalabilirsiniz.



İşte çıkış anı! Birazdan rakiplerime toz yutturacağım ve bunu üstteki aynamdan zevkle izleyeceğim.

Oyundaki fizik modellemeleri çok gerçekçi. Ayrıca kullanacağınız otomobili çok rahatça customize edebilme şansına da sahipsiniz. Season modu ise piyasadaki en kaliteli yarış oyunlarındaki tüm ileri özelliklere sahip. Otomobilinizin performansını artırmak için bir çok farklı seçenek var, bunun yanısıra üç ayrı kategoride pek çok yarış pistine de sahipsiniz, ayrıca oyunun tüm oynanış ayarlarını da en küçük ayrıntısına kadar değiştirebilirsiniz. Her ne kadar oyundaki yapay zeka rakipleriniz, canlı bir rakibe karşı yarışıyormuş izlenimi verse de, oyunu online oynamak çok daha eğlenceli. Bunda en büyük pay da, oyunun online için çok sağlam bir kodlamaya sahip olması.

Grafikler çok iyi olmasa da bu tarz bir oyun için yeterli seviyede (çamur içindeki bir pistte otomobillerinizin gıcır gıcır görünmesinin hiç bir fonksiyonu yok!). Yarışların yer aldığı pistler ise kısa, ama fazla sayıda. Her ne kadar *Dirt Track Racing* yarışlarıyla gerçek hayatta pek ilgilenmesem de, bu oyun sayesinde bir fikir sahibi oldum. Yarış oyunlarını ayırd etmeyenlere tavsiye edebilirim.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%80

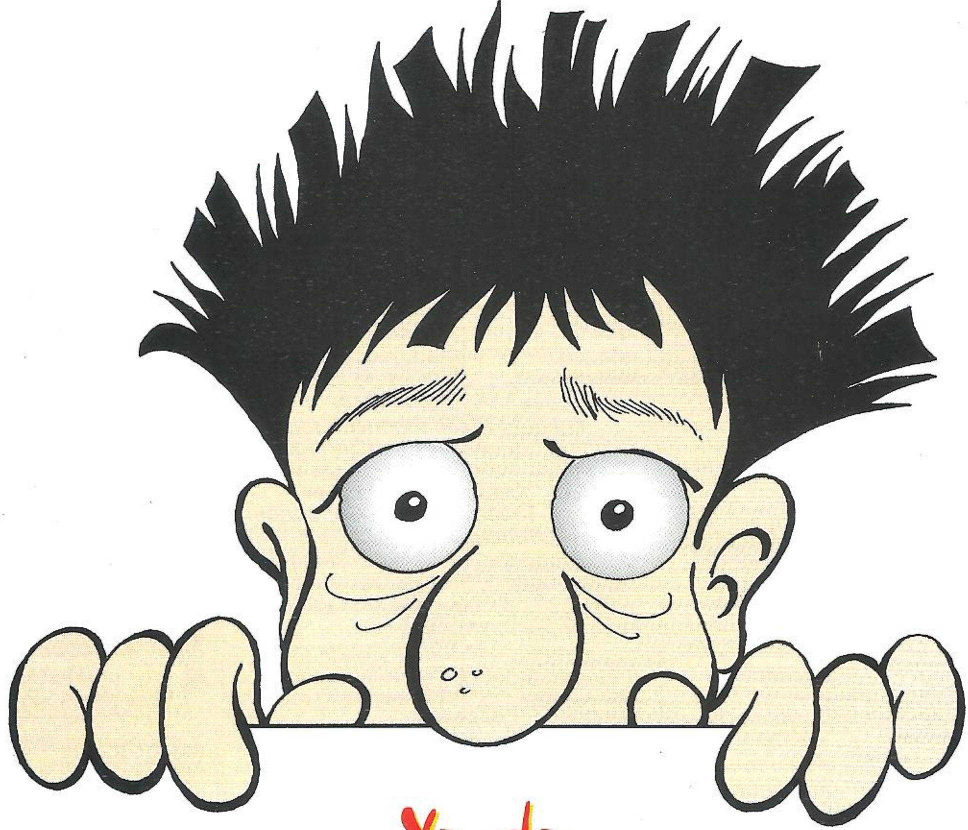
ARTILAR: Gerçekçi modeller; çok sayıda seçenek; sorunsuz multiplayer oyunu.

EKSİLER: Pistler kısa; yarış tipi monoton; zaman zaman kötü yapay zeka.

SONUÇ: Her türlü yarış oyunu sevenler için ideal.

kenan9593

Stressli Ol!



Ya da

Kendine Eziyet Etme!

Taze, Eğlenceli Birşeyler Dene

Tadım Ye!





http://www.tadim.com.tr

kenan9593

Full Strength Strongman Competition

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Cat Daddy **YAYINCI:** Head Games 001(425) 398-3051, *www.headgames.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 8X CD-ROM sürücü, 8MB 3D hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, Modem, IPX, TCP/IP, Maksimum Oyuncu: 4

Bakalım sinirlerinizin gücü, televizyonlarda gördüğünüz dev adamların gücünden fazla mı?

Seksenli yılların spor ve atletizm oyunlarını hatırlar mısınız? Hani ekrandaki karaktere disk, çekiç veya cirit attırmak veya sırıkla atlayacak olan atlete hız kazandırmak için klavyenin tuşlarına kırarcasına basma yarışına girdiğimiz o eski oyunları. Zamanında bilgisayar oyunları ile ilk tanışanlar için çok ilginç ve eğlendirici gelen bu tip atletizm oyunları çoktan oyun tarihinin karanlık dehlizlerinde kayboldu. Bunun sebebi ise, oyundan bıkma süresinin(!) yarım saati geçmemesi idi.

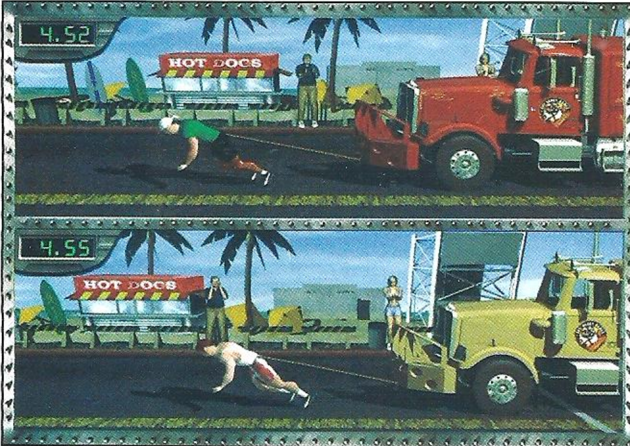
Ancak Head Games ve Cat Daddy Games'in süper dahi programcıları, son günlerde şiddetini arttıran nostalji rüzgarlarına kapılarak böylesi bir grafik işkence ile karşımıza çıkmışlar. Gerek yapılış sebebi gerekse hangi yaş gurubuna hitap ettiği asla anlaşılamayan *Full Strength Strongman Competition*, biraz daha güzgün grafikleri dışında, 1980'lerin atletizm oyunlarından oynanış olarak en küçük bir farka dahi sahip değil. Tüm yapmanız gereken, bir cismi fırlatmak için tuşlara hırsla(!) basmak ve uygun bir zamanda da bir üçüncü aksiyon düğmesine basmaktan ibaret. Oyunda karşılaşacağınız tek zorluk(!) ise, yanlış zamanda üçüncü tuşa basmak olacaktır.

Full Strength Strongman Competition'da AFSA'nın (American Federation of Strength Athletes) en gözde altı atleti yer alıyor. Magnus Ver Magnusson, Flemming Rasmussen, Riku Kiri, Wayne Price, Heinz Ollesch ve Manfred Hoeberl'den oluşan bu dev adam kadrosunu, ülkemizde de özellikle Eurosport izleyicileri, World's Strongest Man yarışmalarından hatırlayacaklardır.

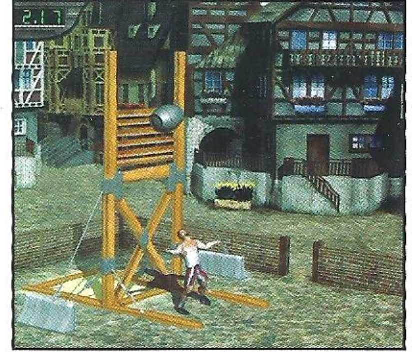
Oyunun inanılmaz basitliğini ve bayağılığını, ana menüyü görür görmez anlayacaksınız. Tuş kombinasyonları menüsünde ise (bu menü sanki alay etmek için konulmuş), oyunda kullanacağınız topu topu 3 adet tuşun yerlerini değiştirmek için değişik fantaziler deneyebilirsiniz.

Yukarıda adı geçen devasa adamlardan birini seçtikten sonra, en ufak bir "Training"e bile gerek kalmadan ilk müsabakaya girebilirsiniz. Oyundaki parkurların dizaynına bakarak, *Strongman Competition*'daki gerçek parkurlara benzediğini söyleyebilirim. .

Oyundaki müsabakalar; kaya taşıma, tır çekme, fıçı fırlatma, üzerinde insanların oturduğu platformu taşıma, ağırlık taşıma, lastik fırlatma, motor taşıma ve araba yuvarlama gibi toplam sekiz adet (kesinlikle yanlış okumadınız! Sekiz adet!) yarışmadan oluşuyor. Bu yarışmaları oynamak yerine, kimin, niçin böyle bir oyun dizayn ettiğini tahmin etmeye çalışmanın çok daha eğlenceli olduğunu düşünüyorum. Tır çekme ve Ağırlık taşımada yapacağınız tek ama tek şey tuşlara mümkün olan en hızlı şekilde basmak. Fıçı ve Lastik fırlatmada ise, basmanız gereken tuş sayısı üç'e çıkıyor, ve bu tuş da, uygun zamanda elinizdeki cismi fırlatan tuş. Üzerinde insanların oturduğu bir platformu kaldırmak ve araba yuvarlamak için de değişik bir komiklik söz konusu; ekrandaki sağa sola hızla kayan noktayı tam ortada tutmaya çalışmak! Motor taşıma ve kaya taşımada ise tek yapmanız gereken, basit bir denge sağlama hareketinden ibaret.



Çekerken sadece parmaklarınız yorulacak!



Yeter artık! Fıçı fırlatmak istemiyorum! Evime gitmek istiyorum!

Ben sekiz parkurun hepsini de birincilikle tamamladım ve saatime baktığımda geçen sürenin, oyunu install etme süresinden biraz daha uzun olduğunu farkettim! Sonra geri dönüp bunun mümkün olamayacağını, oyunda mutlaka daha başka level'lar olması gerektiğini düşünerek tüm menüleri didik didik ettim, ama maalesef oyunda sekiz level'dan başka level olmadığını gördüm ve şok oldum. Single-player oyunda durum böyle iken, oyunda bir de Multiplayer modu olduğunu görmem ile sinirden gülmem bir oldu. Bu oyunu karşılıklı oynamak için sizce kaç kişi İntrenet'te dolaşıyor olabilir?

Full Strength Strongman Competition'ı yapan Cat Daddy Games, büyük ihtimalle minimum yatırım ile kar yapmayı hedeflemiş, ama PC oyuncularını kandırmak ise, bu işin gözle görülür tek sonucu olmuş. Bu yazılım parçası, en fazla bir bodybuilding sitesine animasyon olabilir!

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%10

ARTILAR: Ana menüdeki sporcuların fotoğrafları bakmaya değebilir.

EKSİLER: Bu kutunun içi oyunun eksiklerini anlatmak için yeterli değil!

SONUÇ: Lütfen sayfayı çeviriniz ve bilgisayarcınızda bu oyundan uzak durun!

kenan9593

Star Trek: Hidden Evil

TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** Presto Studios **YAYINCI:** Activision, 001(310) 255-2000, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 285MB hard disk alanı, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 64MB RAM, 3D hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Activision'ın Star Trek konseptine yaptığı cesur atak, bu sözde adventure yüzünden daha yolun başındayken tökezliyor.

Keşke en son iyi olan 1994'teki Judgement Rites'dan beri başına oturmak zorunda kaldığım *Star Trek* oyunlarını saysaydım diyorum (ne kadar pişman olduğumu anlatamam). Herhalde şu an sayıları bir düzineye ulaşmıştır. En azından *Hidden Evil* en kötüsü değil. Aslında her an ilginç bir oyuna dönüşecekmiş gibi gözüküyordu. Daha sonra her şey bitti ve ben bir kutu, bir disk ve boşa harcanmış dört saatle kalakaldım (gündelik ihtiyaçları çıkartırsak bu süreyi üç saate de indirgeyebiliriz).

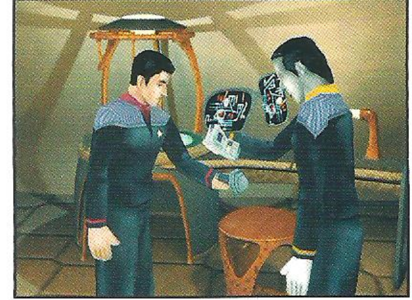
Hidden Evil bazı zorunlu dövüş sahneleriyle kötü bir oyun olduğunu hemen itiraf ediyor. Motor 2D bir çevrede 3D karakterlerin bulunmasından ibaret; çok seyrek başarılı olan bir yaklaşım (*Nocturne*'ü hepimiz hatırlıyoruz herhalde). Eğitiminiz boyunca 'phaser fire'ın tadını çıkarmaya çalışıyorsunuz. Tabii otomatik hedefleme devreye girmeye karar verene kadar düşmanın önünüzde mi yoksa arkanızda mı olduğunu anlamak için dört dönüyorsunuz.

Ayrıca birini sıkıştırıp Vulcan Nerve Pinch'i (şu beyin okuma olayı) de test edebilirsiniz. Eğitimde işe yaramasına rağmen oyuna geçince insanların bilinçaltlarını pek sık açığa çıkarmadıklarını göreceksiniz; kısacası bu numara pek işinize yaramayacak. Diğer iki arayüz olayı ise sizin bulmak zorunda olduğunuz şeyleri işaretleyip onlara anlamsız teknolojik tanımlamalar koyan bir tricorder ve başka bir yerde film çektiklerinden dolayı oyuna katılamayacaklarını bildiren Picard ve Data ile konuşmanızı sağlayacak bir haberleşme cihazı.

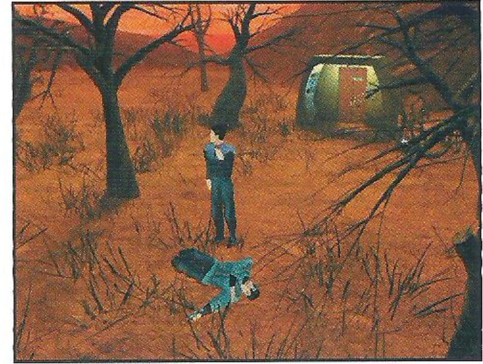
Hikaye son derece saçma çözümleri olan bölümlerden oluşmakta. *Star Trek: Insurrection*'daki olayları takip ederek karakteriniz (aklı evvel bir subay) yabancı bir teknoloji, bir boyut kapısı, bir parça genetik kod ve bütün bunları kötülük adına kullanmak isteyen şeytani bir Romulan zihniyetiyle karşılaşıyor. Buna benzer bir senaryoyu birkaç düzinecik bölümde daha kullanmış olmalılar. Eminim ki bu durumu çok fazla kafaya takmazsanız daha az yıpranırsınız. Yürüyüş yapmayı seviyorsanız aradığınız cevapların hepsini rahatlıkla bulabilirsiniz; çünkü cevaplar çevrenize saçılmış durumda. Çeşitli objeleri toplayıp bir olay meydana gelene kadar kurcalayabiliyorsunuz. Etrafta neredeyse toplayabileceğiniz hiç obje olmadığından işinizin kolay olduğunu söyleyebilirim. Bazen de phaser fire'dan etkilenebilecek yaratık olma ihtimalli zibidilere ateş etmek durumunda kalabiliyorsunuz. Ne olduğunu anlayana kadar ateş edin; veya etmeyin. Çok fark etmiyor.

Çoğu bölümde yer alan çatışma sahneleri sizi gerçekten kafadan kopartacak; ekranda deli dana gibi koşturan düşmanlarınızın atış poligonundaki raydan çıkmış ördeklerden hiçbir farkı yok. Bu karşılaşmaların zorluk seviyesi çatışmaya başladığınız andaki sabitlendiğiniz açıya bağlı olarak değişiyor. Eğer üstten görünüş diyebileceğimiz bir bakış açısına sahipseniz, doğru tarafa doğru yönlenin ve gerisini otomatik hedeflemeye bırakın. Ama bakış açısı karakterinize 90 derece dikse, şimdiden çok ciddi kontrol problemleriyle karşılaşabileceğinizi söyleyebilirim. Objeler bazen büyüyor bazen de küçülüyor; yani size yaklaştıklarını veya sizden uzaklaştıklarını buradan çıkarabilirsiniz. Ama genellikle pozisyonunuz hakkında sağlam bir fikir yürütemeyeceğiniz için bu durum pek işinize yaramayacak.

Oyun fena gözükmüyor ama kontrollerin belli bir derinliğe sahip olmaması zaten uyduruk olan dövüş dinamiğini daha da zora sokuyor. İlginç bir hikaye ve araştırılacak bazı cazip (aynı zamanda yetersiz) ortamlar var ama oyunu bitirmeniz birkaç saatten fazla sürerse şu Jar-Jar oyununa bakacak zamanınız bile olabilir demektir. *Hidden Evil* ile aynı fiyata orijinal *Star Trek* serisinin altı bölümünü satın alabilir veya iki film ve bir kasa bira alarak bu migren başlangıcı sayılabilecek oyundan tamamıyla uzaklaşabilirsiniz.



Tricorder gibi cihazları da hesaba katarsak spastik Trek personeli için yeterli miktarda ekipmanın olduğunu söyleyebiliriz.



Karakteriniz Vulcan Nerve Pinch'i her aktif hale getirişinde parmakları kokuyormuş gibi ellerine bakıyor.



İşte muhteşem dövüş sahnelerinden bir tanesi; kötü adamlar siz onları öldürene kadar ileri ve geri koşuyor. Sizi vursalar bile (şanslı günlerindeyseler belki) birkaç dakika sonra bir sonraki bölüme geçince tamamıyla iyileşiyorsunuz.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%79

ARTILAR: Data ve Jean-Luc yok; Vulcan Nerve Pinch çok şık.

EKSİLER: Nerve Pinch'i kullanabileceğiniz insanlar yok; kolay oynanabilirlik; zayıf çatışma sahneleri.

SONUÇ: Zeki bir çocuk, iki Trek filmini izlemek yerine bu sürede oyunu çözebilir.

kenan9593

X - Beyond The Frontier

TÜRÜ: Uzay Ticaret ve Savaş Simülasyonu **ÜRETİCİ:** Egosoft **YAYINCI:** THQ *www.thq.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 8X CD ROM sürücü, 4MB 3D hızlandırıcı, 275MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 400, 64MB RAM,8MB 3D hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok.

X - Beyond the Frontier, Elite'ın açtığı yolda yüreyebilme cesaretini göstermiş ve Elite'ın ünü altında ezilmiyor.

Elite diye bir oyun hatırlıyor musunuz? Hani çok eskiden Amiga zamanında uzay ticaretiyle ilgili bir oyundu. Vektör grafikleri zamanı için çok başarılı kabul edilmişti. Günümüz oyunlarında *Elite*'ın tutturduğu başarıya yaklaşılamasının sebeplerinden biri genellikle herşeyden önce oyuncuların gözlerini boyamak istemeleri.

Elite'ın başarısını sürdürebilecek bir oyun çok uzun zamandır gelmedi. Bir kaç bug'larla dolu denemeyi saymazsanız tabi. Peki Alman Egosoft firması *Elite*'tan esinlendiklerini kabul ettikleri yeni oyunlarında bu mirası hak ettikleri şekilde kullanabildiler mi acaba?

Oyunun tam 500 yıl öncesine dayanan öyküsü etkileyici bir 3D film ile gösteriliyor ve şimdiye kadar gördüğümüz benzer türlerin intro filmlerinden daha ilgi çekici olduğu kesin. *X – Beyond the Frontier*'in oyun içi grafikleri de güçlü bir Direct3D motoru sayesinde modellemeleri ve lens parlamaları gibi efektlerle süslenmiş. Her sistemde kokpit'in faklı bir görsel etki yaratması ve gezegenlerin değişik görünümleri gibi bir kaç ufak ayrıntı da oyunu görsel açıdan daha başarılı kılıyor.

Ayrıca oyunun kontrolleri beklediğimden daha kolay çıktı. Oyunun kendi klavye ayarları bu tip oyunlara az çok aşina olanlar için bile alışması çok kolay. Bir iki ufak değişiklikle hemen hemen hiç sorun yaşamayacaksınız.

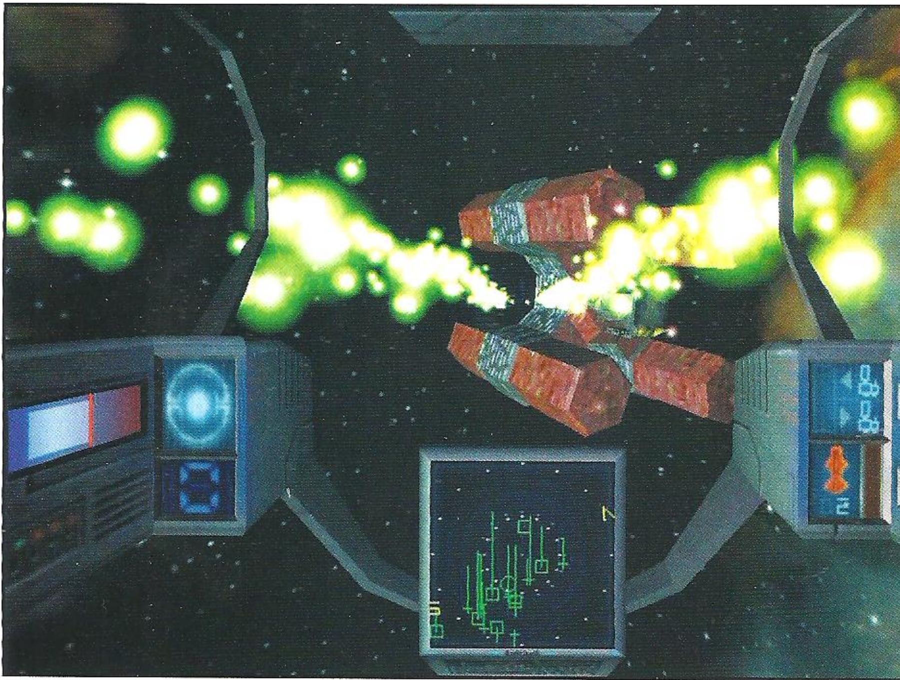
Oyunun geliştiricisi olan Egosoft son büyük hitini 1995 yılında çıkarmıştı ve o zamandan beri çalışmalarının %90'ını *X – Beyond the Frontier* üzerinde yoğunlaştırmışlardı. Bu çok bel bağladıkları oyun için Avrupa'da "Yeni *Elite*" yorumları yapılıyor (doğrusunu söylemek gerekirse ben de oyunu ilk elime aldığımda aynı şeyi düşünmüştüm). Oyunun tasarımcılarından ve programcılarından biri olan Bernd Lehahn ise bu yakıştırmadan gurur duyduğunu açıklamıştı. Gerçekten de özellikle ilk dönemlerde nasıl tüm first-person shooter'lara "Doom gibi" deniyorduysa, *Elite*'ın başlattığı tür de uzun zaman benzer bir şekilde adlandırılmıştı. Şimdi de benzer bir oyun piyasaya çıkınca bu şekilde tanımlanması gayet normal.



Her ne kadar kontroller kolay olsa da, eğer biraz dikkatli olmazsanız bu gemiye son vuruşu kendi geminizin gövdesiyle yapmak üzereyiz.

Bu yıllar süren geliştirme sürecinin ciddi bir kısmını, oyunun 3D motorunu geliştirmekle geçti. Çok başarılı ve sağlam olan motor hemen hemen sorunsuz gibi görünüyor. Üstelik motorun geliştirme süresinin uzamasının nedenlerinden biri de bu yıllar içinde piyasada bulunan ya da yeni çıkmış olan çoğu ekran kartı üzerinde testlerini sürdürdüler. Başarısını daha şimdiden kanıtlayan motor için bazı oyun üreticileri şimdiden ilgilerini göstermeye başladılar. Bu demek oluyorki yakın zamanda bu başarılı 3D motoru üzerine kurulmuş yepyeni oyunlar görebileceğiz.

Bununla beraber *X – Beyond the Frontier*'in *Elite*'tan farklı olduğu noktalar da var. Örneğin oyunun ekonomik sistemi çok ayrıntılı ve tüm alışveriş bölümünün altyapısını oluşturuyor. Oyunun derinliğinin artmasında bu çok önemli bir faktör. Ayrıca ilişkiye geçtiğiniz fabrikaların farklı durumlarda nasıl değişik stratejiler izlediğine de şahit olacaksınız. Alıp satacağınız malların fiyatları random olarak değişmiyor. Örneğin bir fabrikanın, üreteceği bir malzeme için ham madde eksiği var. Bu durumda oyunun yapay zekası birden bire çok cömertleşebiliyor. Çok ihtiyacı olan ham madde için inanılmaz paralar ödemeye gönüllü oluyor. Hemen kendi taşıma araçlarını aradıklarını bir an önce alsınlar diye yollara döküyor ve eğer "yanlışlıkla" o taşıma aracı kaybolursa ya da başına bir "ka-



Grafikler son dönem oyunlar arasında en iyisi olmasa da gerektirdiği sisteme bakılınca çok başarılı görünüyor.

kenan9593

za" gelirse ödeyeceği fiyat birdenbire daha da inanılmaz bir hal alıyor. İşte ticaretle uğraşan herkesin beklediği fırsat. Sonuçta herkes hata yapabilir. Sizden mal isteyen bir fabrikanın taşıma aracının bir korsan gemisi sanılarak istemeden yok edilmesinin, sizin daha sonra o fabrikanın aradığı mallar için fahiş fiyat istemenizle bir alakası olduğunu kim ispatlayabilir ki?

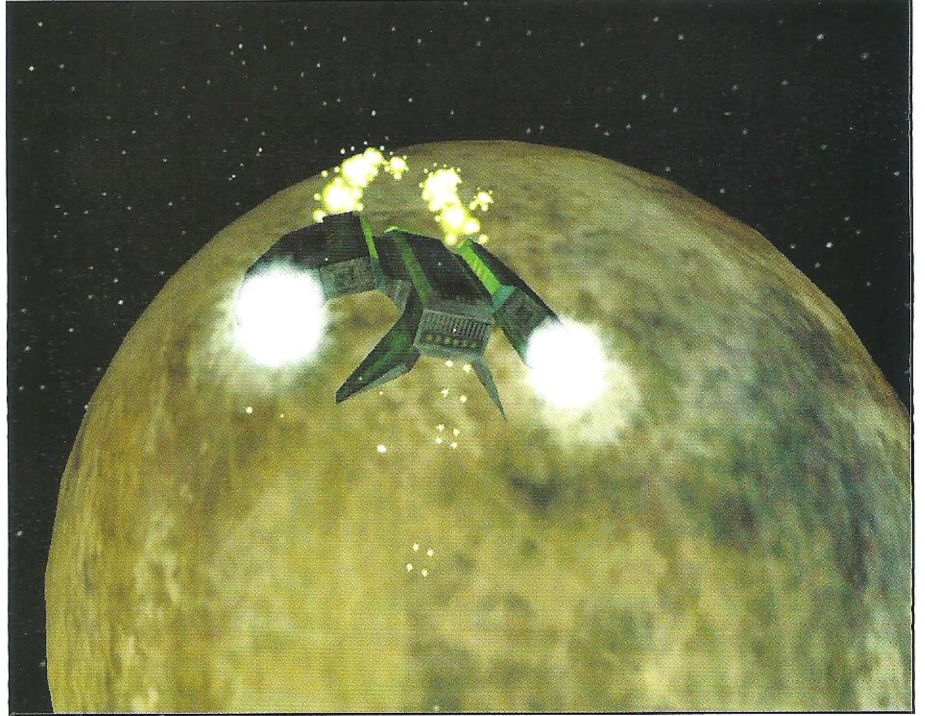
Oyunun başında sisteminiz hasar görmüş olduğu için geminiz çok iyi durumda değil ama Teladi size daha sonra karşılığını almak üzere 1MW'luk bir kalkan ve 100 kredi sağlayacak. Bu noktadan sonra onlara 3500 kredi borçlu oluyorsunuz. Bu noktadan sonra oyundaki *Elite* kavramı ön plana çıkıyor. Artık kar etmek için yapmanız gereken mal alıp satmak. Başlangıçta elinizdeki 100 kredi en ucuz mallarla bile deponuzu doldurmaya yetmiyor. Fakat biraz para kazanmaya başlayınca "para parayı çeker" deyişinin doğruluğuna hak vereceksiniz. Daha pahalı mallardan daha çok alıp satarak beklediğinizden iyi para kazanabilirsiniz.

Oyunda basit bir uzay istasyonu sistemi yerine farklı uygarlıkların farklı alışkanlıklarına uygun malların bulunduğu fabrika mantığı geliştirilmiş. O sistemdeki ırkın yediklerinden tutun da kullandıkları silahlara kadar farklılık gösterebilen mallar ayrıca her fabrikanın ihtiyacı olan ham maddelerle de şekilleniyor. Ticarete başlarda alışması kolay olsa da olay yavaş yavaş daha karmaşık bir hale geliyor. Bir taşıyıcı gemi kiralamak, shipyard'a gitmek ve bir fabrika satın alıp onun ihtiyaçlarını karşılamak gibi karmaşık konularla da ilgilenmeniz gerekecek.

Fabrika için ilk başlarda bir taşıma gemisine ihtiyacınız olacak. Bu gemi üretim için gerekli ham maddeleri taşıyacak ve üretim başlayınca da paralar akmaya başlayacak. Paraların akması da daha iyi kalkanlar, daha büyük silahlar ve sonu gelmez uzay savaşlarında daha kısa sürede gelecek başarılar demek oluyor. Ayrıca bir savunma lisansı alarak öldürdüğünüz kötü adamlar için ödül de kazanabilirsiniz.

Oyunda 50'den fazla sistemi gezerek 6 değişik uzaylı ırkıyla iletişime geçebilirsiniz. Tüm bu değişik ırkların ayırt edici özellikleri olması ve sistemden sisteme yolculuk edebilme özgürlüğünüz oyuna çok şey katıyor. Başlangıçta oyunun gelişim hızını yavaş bulabilirsiniz. Sonuçta uzaydasınız ve bir yerden başka bir yere gitmeniz gerekiyor. Neyseki *Elite* ya da *Privateer*'deki gibi para kazanmak için sistemden sisteme gezmeniz gerekmiyor. Örneğin aynı sistem içindeyken enerji birimleri alıp gene aynı sistem içindeki o sistemin güç kaynağına taşıyabilir ve gene de para kazanabilirsiniz. Bunu yapmak size, özellikle time-accelaration kullanamadığınızda çok zaman kazandıracaktır.

Son zamanlarda ortalıktaki oyunların incelemelerine şöyle bir göz gezdirdiyseniz ne kadar çoğunun içinde; "bu görevi tamamlamak için.." ya da "görev sırasında işinize yaracak araçlar.." gibi tanımlar olduğunu farkedeceksiniz. *X – Beyond the Frontier* bu noktada bir farklılık yaratmış. Oyunda takip etmeniz gereken bir görevler silsilesi bulunmuyor. Hatta istediğinizi



İşte oyundaki sayısız gezengenden biri. Onu silahlarımızı ateşleyerek selamlayalım.

yapmakta neredeyse tamamen özgür olduğunuzu bile söyleyebiliriz. Bir tek bilinmeyen bir şekilde Dünya'dan çok uzaklara düşmüş olmanızdan dolayı önlenemez bir geri dönme ve "ben buraya nasıl geldim" sendromu var. Bu konuda yapabileceğiniz şey geçen gemilerle iletişime geçerek ipuçlarını toplamaya çalışmak.

Oyunun geliştiricisi olan Egosoft son büyük hitini 1995 yılında çıkarmıştı ve o zamandan beri çalışmalarının %90'ını X – Beyond the Frontier üzerinde yoğunlaştırmışlardı

Oyunun başlangıcından bahsetmiştik ama sonundan bahsetmek mümkün değil çünkü bu oyun sonsuza kadar oynayabileceğiniz bir oyun. Oyunda ki ilk amacınız olan eve dönme "görevini" devam ettirmek zorunda değilsiniz. Aslına bakarsanız oyun sizi bu görevi takip etmemenizi sağlamak için elinden geleni yapıyor. Tüm uzayı gezebilecek özgürlüğünüz var.Malları alıp satabilirsiniz. Korsanlarla ya da kötü uzaylılarla savaşabilirsiniz. Kendi fabrikalarınızı ve madenlerinizi açıp, işletebilirsiniz bile. Eğer kartlarınızı doğru oynarsanız çok büyük evrensel ticari bir imparatorluk kurabilirsiniz. Tüm bunları yapabilme özgürlüğünüz varken kim Dünya'ya dönüp yeni uzay gemileri için test pilotluğu yapmak ister ki?

Oyun basit bir "görev al ve tamamla" mantığına bağlı olmadığı için şimdiden daha fazlasını isteyen oyuncular için bir kötü bir de iyi haberimiz var. Kötü haber yeni bir görev paketi çıkması pek muhtemel görünmüyor. İyi haber ise Egosoft oyuna yenilikler katmak için daha şimdiden fikirler üretmeye başladı bile. Oyunda istediğiniz herşeyi yapabileceğiniz, serbest bir çizgi izleyeceğiniz yepyeni X ürünleri piyasaya çıkacak.

Bu arada oyunun diyalog sistemi bende biraz hayal kırıklığı yarattı. Artık çok fazla aşina olduğumuz sorulardan birini seçme usulüne göre yapılmış. Oyunun genel derinliğinin yanında epey bir basite kaçılmış bir izlenim uyandırıyor. Bu kadar ayrıntılı ekonomi ve etkileşimde bulunabileceğiniz ırk varken insan olayın daha çok içine girebilmek için söylecek daha çok sözü olsun istiyor. Bunun yanında İngilizcesi yeterli olmayan oyuncular bu oyundaki diyalogları anlamak için çok ama çok zorlanacaklar. Çünkü yapımcılar orjinal aksan kullanmak aşkına aksanları uzaylıların ırklarına göre yapmışlar.

X – Beyond the Frontier'de hangi ırka kendinizi daha yakın hissederseniz hissedin, daha yasal yollarla ya da korsanlıkla para kazanmayı tercih ederseniz edin genellikle Dünya'ya dönme hayalleriniz hep ikinci planda kalıyor. Eğer zamanında *Elite* sizi etkilemeyi başarabildiyse *Frontier* kesinlikle en can alıcı yerinizden vuracak. Gerçekten başarılı bir uzay ticaret ve savaş simülasyonu.

SON KARAR

ARTILAR: Çok geniş bir evren; yüksek oynanabilirlik.

%80

EKSİLER: Diyalog seçenekleri oldukça yetersiz; bazı bug'ları var.

SONUÇ: "Yeni Elite" yakıştırmasını hak edecek kadar başarılı bir oyun.

kenan9593

Rally Championship



TÜRÜ: Yarış Simülasyonu **ÜRETİCİ:** Magnetic Fields **YAYINCI:** Actualize, 001(310) 255-2000, *www.actualize.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32 MB RAM, SVGA Video Kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 266 MHz, 64MB RAM, 2 MB SVGA Video Kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı, Bölünmüş Ekran, Modem, IPX, TCP/IP, Maksimum oyuncu sayısı: 8

Magnetic Fields, geçen sene Colin McRae Rally ile kıvılcımlanan alevi, yangına dönüştürdü.

Magnetic Fields'ın ilk büyük eseri *Network Q RAC Rally*, dört yıl önce bize ralli türündeki oyunlarında zevkli olabileceğini göstermişti. Malesef geçen sene piyasaya sürülen *Colin Mcrae Rally* çıkana dek yanına hiçbir başka ralli simülasyonu yaklaşamamıştı. Aynı üretici tarafından geliştirilen *Rally Championship* ise, Magnetic'i kaybettiği tahtına yeniden oturtuyor. İşte karşımızda gelmiş geçmiş en detaylı sürüş simülasyonu.

Oyunda, her biri altı etaptan oluşan tam altı ralli şampiyonası yer alıyor. Başlarken önünüze sunulan üç araç kategorisinden birisinde yarışıyorsunuz, ister Nissan Micra Maxi ve Ford Puma'nın da içinde yer aldığı A5 sınıfı, ister Skoda Felicia ve Honda Civic'in içinde bulunduğu A6 sınıfı yada Renault Maxi Megane ve Seat Ibizza gibi araçlarla temsil edilen A7 sınıfı. Katılabileceğiniz şampiyonalar ise Galler'deki Vauxhall Rallisi, İskoçya sınırındaki Uluslararası Pirelli Rallisi, yine İskoçya'daki RSAC Rallisi, Jim Clark Rallisi, Stena Line Ulster Rallisi, ve Uluslarası Sony Manx Rallisini kapsıyor. Bu heyecan verici pistlerde tozu dumana katıp, etrafa çamurlar sıçratmak gerçekten zevkli.

Etaplar sizi kesinlikle çok zorlayacak, her biri size gerçek rallilerdeki zorlukları hissetirecek biçimde özenle tasarlanmış. Yanınızdaki ko-pilotunuz Martin Rowe ise verdiği yararlı direktiflerle size bu zorlu doğa koşullarını



Süreniz kısıtlı, dikkatli harcasanız iyi olur.



Bir araba daha iyi modellenebilir mi? Bence hayır. daha var.

sorunsuz geçmenize yardımcı oluyor. Yanlış bir yola girdiğinizde, sesindeki hafif panikleme hissini sezebiliyorsunuz, ama genelde sakin bir tonla "30 metre ilerde sağ 3, 50 metre ilerde tali yol kesişimi" gibi uyarılarda bulunuyor. Oyun sırasında mesafe ölçümleri yada dönüş şiddetlerini dinlemek yerine ekranınızın üstünde beliren oklarla da yetinebilirsiniz, bu size kalmış. Ama bana kalırsa en heyecanlı seçenek, her ikisini de göz ardı edip kendinizi ve zavallı aracınızı mucizevi altıncı hissinize ve reflekslerinize bırakmak olur.

Kurulum bittikten hemen sonra oyun sizi esir almaya başlıyor, ve ilk görsel şöleniniz giriş görüntüleri eşliğinde oluyor. Hareketli bir müzik eşliğinde SEAT Ibiza'nın hayran bıraktıran enstantanelerine şahit olup en az onun kadar iyi modellenmiş diğer araçları da ağzınız açık bir vaziyette izleyeceksiniz. Oyun hakkındaki ilk heyecanı ve izlenimi kuşkusuz bu görüntülerden alıp doğrusu pekte hayal kırıklığına uğramayacaksınız. Açılış menüsünde sizi 3 boyutlu Options, Multiplayer, Load Game, ve Main Game ikonları bekliyor. Main Game menüsünde ise Single Race, Mobil 1 British Rally Championship, Arcade ve Time Trial seçenekleri var. Eğer A5, A6 yada A7 sınıflar şampiyonalarından birisinde birinci olursanız, o zaman A8 sınıfı araçlara (Dört Çekişli Araçlar) ve A8 şampiyonasına



Kokpit, çok kısıtlı bir görüş alanına sahip. Bu oyuna hakim olmanızı zorlaştırıyor.

da erişim imkanınız oluyor. Hava şartları doğal hayatta olduğu kadar çeşitli, günün herhangi bir saatinde, şafakta veya güneş batarken, hatta gecenin zifiri karanlığında bile yarışmak zorunda kalabilirsiniz. Britanya'nın bol yağışlı iklimi sayesinde sisli ve soğuk bir sabahın erken saatlerinde veya ağaçlardan süzülen ışık demetlerinin yolunuzu aydınlattığı gölgeli bir patikada ılık bir öğleden sonra yarışmak gerçekten keyifli bir tecrübe. Güneşin bazen gözünüzü alması veya geceleri araba içindeki aydınlatma gibi ufak tefek özenli çalışmalarda işin içine daha bir gerçekçilik katıyor. *Colin Mcrae*'de sık karşılaş-

kenan9593

tığımız İsveç tipi kar koşulları haklı olarak bu oyunda biraz aza indirgenmiş.

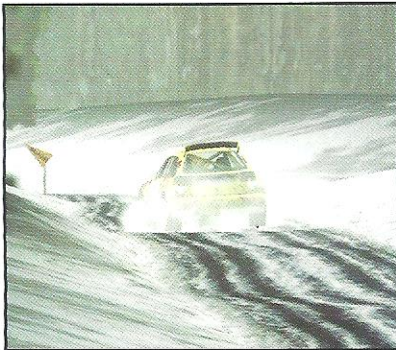
Kıvrımlı yollar ve kaygan zeminlerle yetinmeyen Magnetic Fields ekibi, oyuncunun işini zorlaştırmak için piste bazı sürprizlerde eklemiş. Yol kenarlarında ki (hatta yol ortalarında) keresteler, kayalar, ağaçlar, ani yol daralmaları ve anlamsız dar geçitler ilk defa yarışan yarışçıların korkulu rüyaları olacak.

Ralli, tamamen dengeye ve yük dağılımına dayanan bir yarış türü. İşin sırrı, daima yoldan ve en yüksek süratte gitmekte, virajlarda eğimi hesaba katarak arkanıza belli dönüşler yaptırırken aşırıya kaçmayıp spin atmamakta yatıyor. Yoldan çıkıp ağaçlara çarpmaktan kaçının, hiçbir zaman bir yere önden toslamayın ve ufak tepeciklerden geçerken takla atmayın, böylece aracınıza çok az zarar vermiş olursunuz. Önden çekişli araçlarda virajları dönmek hiçte zor değil, frene basın ve bu sayede arkanız dönerken siz yolunuza devam edin. A8'in dört çekerli araçlarında ise maalesef durum çok daha karışık, çünkü bu araçlar daha hızlı ve yanlış bir hareketiniz sonucunda başınızı daha çabuk belaya giriyor. Bu tersliklere ve değişik zeminli yollara alışmanın tek yolu ise bol bol egzersiz yapmakta. Codemaster'ın *Colin McRae*'sinin aksine, Magnetic Fields zamanla yarışma seçeneğinde (Time Trial) bütün pistlere ve araçlara erişim imkanı sunmuş. Bu sayede alıştırma yaparak kendinizi Mobil 1 Şampiyonasının bütün pistlerine hazır hale sokabilirsiniz. Bence takdir edilmesi gereken başka bir şeyde oyunda zorluk derecesi gibi bir şeyin olmaması. Bu sayede oyuna daha bir gerçekçilik geliyor, artık başarı için yapmanız gereken tek şey daha fazla çalışmak. Aksi takdirde, sıralamalarda sık sık hayal kırıklığına uğrayıp umudunuzu yitirebilirsiniz. Sonuçta kendinizi geliştirmek ve liderliğe uzanmak zaman karşı yarışarak ulaşabileceğiniz bir şey ve tamamıyla bunu ne kadar arzuladığınıza bağlı.

Başarı için tek yapmanız gereken şey pistleri çok iyi bilmek mi? Başka oyunlarda belki öyle, ama ne yazık ki bu oyunda değil! O güzelim arabayı ağaçlara ve duvarlara vur, takla attır, hem frene hem de gaza basarak kalbura çevir sonrada bunlar için cezalandırılma. *Rally Championship*, hepsine çok ağır ama gerçekçi birer ceza kesiyor. Aracınız, iki etapta bir servise giriyor ve burada sadece belli bir süre kalabiliyor, arızalarını giderebilmeniz bu süreyi aşarsa, bir sonraki yarışa ek bir ceza süresi ile başlıyorsunuz. Acı ama gerçek, az yıprat ve semeresini gör, yoksa başın belaya girer. İşin bu tür "yalnız", "doğayla başbaşa" havasından hoşlanmayan arcade hayranlarını ise Daytona USA tarzı bir seçenek bekliyor. Yine en sondan başlıyorsunuz ve amacınız birbirinden farklı altı seviyedeki diğer araçları teker teker geçmek. Daracık yollarda rakibi sıkıştırmak ve kenara itmek eğlenceli olabilir. Eğer değerli A8'lerle yarışma keyfine varmak istiyorsanız bu bölümde de en başarılı sürücü ünvanına sahip olmalısınız.



Güneş batmak üzere! Karanlık olmadan eve yetişmeliyim.



Efektler yalnızca size ziyafet çekmekle kalmıyor, oynanışı da etkiliyor.

Sonuçta kendinizi geliştirerek liderliğe uzanmak, zamana karşı yarışarak ulaşabileceğiniz bir şey ve tamamıyla bunu ne kadar arzuladığınıza bağlı.

Bütün araçların modellemeleri kesinlikle mükemmel, ne yönden bakarsanız bakın bir sorunla karşılaşmıyorsunuz. Özel bir editör sayesinde yarışınızı tekrar izleyebiliyorsunuz, ve o zaman oyunun ne kadar gerçekçi olduğu konusundaki son şüpheleriniz de kayboluyor. Ama böyle bir tekrar editörüne birkaç kamera daha eklemek hiç fena olmazdı doğrusu. Gelelim oyunun seslerine, yani *Rally Championship*'in tek kusuru olan tarafına. Aslında genel olarak bu seslendirmeler de pek fena sayılmazlar. Motor sesleri yeterince tatminkar, yardımcı ko-pilotunuz (bayan yada bay) ortama yabancı kalmıyor, ancak aracınızın yolla temasından neredeyse hiç ses çıkmıyor. Lastiklerin hışımla parçalanma sesini böyle bir oyuna eklemek çokta zahmetli bir iş olmazdı, ancak sanırım bu gözden kaçmış ufak ama önemli bir ayrıntı.

Eğer oyunun genel görünüşü hoşunuza gittiyse, daha da ilerlemeden önce şu sistem gereksinimlerini bir göz atın. Bu oyunu bir PIII 450'de 32 MB TNT2 Ultra görüntü kartında inceledim ve yüksek çözünürlüklerde bile iyi bir performans sağladım, ama bir PII'de ne derece başarılı olacağı konusunda şüpheliyim. Ancak sonuçta bu oyun bazı görüntü özelliklerinden ödün verdiğinizde de sizi yeterince tatmin edecek.

Network'ünüz üzerinden IPX ve LAN'de, internet üzerinden modem aracılığı ile TCP/IP protokolünde yada seri bağlantı sayesinde aynı anda sekiz kişi bu oyunu bir arada oynayabiliyor. Eğer durum buna müsait değilse, tek bilgisayar üzerinde de (dikey yada düşey bölünmüş ekranda) bu oyunu iki kişi aynı anda oynayabiliyor, yada sıralı dört kişi peş peşe monitör başında birbirleri ile mücadele edebiliyor.

Sonuçta bu oyun şu ana kadar piyasaya çıkmış sürüş simulasyonlarının kesinlikle en iyisi. *Rally Championship*, Magnetic Fields'dan beklentilerimizi tam olarak karşılayan bir başyapıt. Her ne kadar çoğu arcade sürücüsünü fazlasıyla zorlayacak kadar gerçeğe yakın olsa da, verdiği eğlence ile onları da belli bir süre tatmin edebilir. Bu pistler gerçekten çok zorlular, ve bazen size fazlasıyla uzun gelebilirler, ama bunun sebebi onların gerçek hayatta da öyle olmalarıdır. *TOCA* ve *F1 Grand Prix* serilerini sevenler, bu oyundan da hoşlanacaklar. Yaklaşık bir sene önce çıkan *Colin McRae*'yi gördüğümüzde gerçekçiliğini çok beğenmiştik, *Rally Championship*'te ise bu gerçekçiliği altı kat daha fazla yaşıyoruz.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%88

ARTILAR: Müthiş grafikler; gerçekçilik hissi; mükemmel fiziksel modellemeler.

EKSİLER: Çarpışma efektleri; eksik sürtünme sesleri.

SONUÇ: Yarış simulasyonu severlerinin sahip olması gereken bir şaheser.

kenan9593

Abomination

TÜRÜ: Real-time strateji **ÜRETİCİ:** HotHouse Games **YAYINCI:** Eidos, 001(415) 538-0999, *www.eidosinteractive.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium 233 ve üzeri işlemci, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP, E-mail oyunu, Maksimum Oyuncu: 8

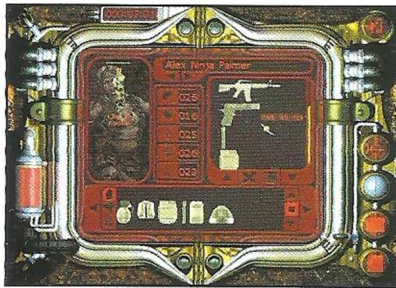
Kötü arabirim, başarısız yapay zeka, baştan savma grafikler... Eh, en azından ismi gerçekleri yansıtıyor.

Yeni bir *X-Com* tarzı squad-based savaş oyunu oynamak gerçekten heyecan verici oluyor. Aslında bu cümleyi şöyle düzeltmem gerekir: İyi bir *X-COM* tarzı squad-based savaş oyunu oynamak heyecan verici oluyor. Evet, maalesef şu anda hard diskimi işgal eden *Abomination* adlı bir oyun(umsu) ile karşı karşıyayım. Ben bu incelemeyi yapmadan önce aslında çok düşündüm. Ama daha sonra *PC Gamer* okuyucularının kötü oyunları da bilmesi gerektiğini ve böylece iyi oyunların tadını daha iyi çıkarabileceklerini düşünerek, *Abomination*'a katlanmak zorunda kaldım ve incelemesini yaptım.

Önce hikayemize bir bakalım: İnsanoğlu çok ölümcül bir virüsün etkisi altındadır. Bu virüse maruz kalanlar, iğrenç bir takım yaratıklara dönüşmekte ve virüsü daha da geniş bir alana yaymaktadır. Bu virüsü durduracak tek güç; Faithful adındaki, kendisine katılanlara virüslere karşı korunma vaad eden bir gruptur. Faithful grubu bu yalanlarla bir kaç şehri işgal eder ve amacı Dünyayı ele geçirmektir (Vay! İnanılmaz orijinal bir hedef!). Onları da durduracak tek bir güç vardır: Black-ops. Sizin göreviniz ise, Black-ops'u yöneterek bu adamları safdışı etmek.

Sonuç olarak ortada şöyle bir durum var. Bir grup komando, tehlikeli ve vahşi zombilere karşı savaşıyor. Teoride çok ilginç olabilir ama pratikte asla!

Oyuna başlarken karşılaşacağınız ilk şey, şimdiye kadar yapılmış en anlaşılmaz arabirimlerden birisi olacak. Komandolarınızı, üzerine tıklayarak veya seçme kutusunu üzerilerine kaydırarak seçiyorsunuz. Sağ mouse tuşuna bastığınızda da iğrenç renkler (kırmızı üzerine kestane rengi!) ve ikonlardan oluşan bir komuta menüsü ile karşılaşacak ve askerlerinizin; saldırganlık, atış emirleri, atış menzilleri ve silahlarını tekrar doldurmaları(!) gibi bir takım emirleri verebileceksiniz. (Bu son seçeneği eğer "off" yapmayı düşünen varsa lütfen bir daha *PC Gamer* almasın ve asla bilgisayar oyunları da oynamasın!). Aslında vereceğiniz komutların da hiçbir fonksiyonu yok, çünkü oyunun yapımcıları, biz kaliteli oyunseverlere, yapay aptallığın en nadide eserini sunmuşlar. Bu eleştiriyi ağır buluyorsanız, lütfen seçtiğiniz bir askerin, eğer kendiniz kontrol etmezseniz, nasıl öylece durduğunu ve burnunun dibindeki zombi tarafından öldürüldüğünü görün. Kısaca oyundaki tüm hareket ve saldırılar ayrı ayrı oyuncu tarafından kontrol edilmek zorunda ve bunun sonucunda da ortaya sadece bir "mouse tuşu yıpratma" eğlencesi çıkıyor. Oyunun çok az sayıdaki artılarından birisi ise; real-time modu durdurabilmeniz. Bu sayede bebek muamelesi bekleyen komandolarınıza bir takım emirler verebilirsiniz. Oyunda serbest olarak dolaşan ve sizin takımınızla birleşen askerler, oyuna bir miktar yapay zeka esintisi getiriyor çünkü bu adamlar sizin "genetik dehası" olan komandolarınızdan çok daha iyi savaşıyor.



Fazla söze gerek yok! İnterface'in durumu insana bir fikir veriyor.



İşte alien ve insan etlerinden oluşan bir kule. Bunları patlatmak oyunun belki de çekilir tek yanı.



Dört süper(!) komando bir zombiye karşı! Haksızlık değil mi? Hayır değil. Eğer komandolarınız Yapay zeka fakiri ise zombi daha avantajlı!

Böyle bir oyunu iyi grafikler bile kurtaramaz. Bunu anlayan firma da zaten hiç uğraşmamış. Arka plandaki manzaralar 2D bitmap'lerden oluşuyor ve üzerinde gezinen adamlarınız da basit poligonlardan oluşan çarpık çurpuk yaratıklar. Peki ya ses efektleri? Onlar da oyunla gayet iyi bir uyum(!) içinde. Askerlerinizin savaş sırasında "Die, mutant scum" diye bağrışmaları yok mu, zannedersiniz ki bu sesler masa başında sızıp kalmış olan sarhoş programcıların sesleri! Tüm bu ses efektleri, sanki deterjan reklamlarından çalınmış bir soundtrack ile de ayrıca zenginleştirilmiş.

Peki bu oyunun hiç mi iyi yanı yok? Eh, görev editörü, birkaç milyon zombiyi öldürmenizi gerektirecek bazı görevler planlayabiliyor, ayrıca eğer makineniz çok yavaşsa oyunu e-mail ile de oynayabiliyorsunuz. Ama ben Mplayer da bu oyunu oynayan bir insanoğlu ile henüz karşılaşmış değilim.

Abomination, aslında başka bir firmanın elinde belki daha iyi sonuçlar verebilirdi. Ama bu haliyle ne içerdiği konunun, ne de kullanmaya çalıştığı teknolojinin hakkını veremiyor ve oyun piyasasında sadece kalabalık yapmaktan öteye gidemiyor. Sıradaki lütfeen...

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%30

ARTILAR: Bir görev editörü'ne sahip olması yeterli mi?

EKSİLER: Yapay zeka unutulmuş! Grafikler ve sesler çok yetersiz.

SONUÇ: Kötü PC oyunları kolleksiyonu yapanlar için birebir.

kenan9593

DONANIM

MART 2000

Yeni RAM Teknolojileri

Rambus-DRAM vs DDR-SDRAM... Savaşı kim kazanacak?

GeForce Fırtınası:

Yeni bir GeForce, yeni bir hız rekoru... Creative GeForce Pro'nun performansını görünce gözlerinize inanmayacaksınız.

17"in Altın Çağı

Üreticiler 17" monitörlerini gün geçtikçe daha da geliştiriyor. Tam dört yeni model, sayfalarımız arasında sizleri bekliyor.

Telefonlu Mouse ???

Hem mouse, hem de telefon... TelMouse, kesinlikle bu güne dek gördüğümüz en ilginç ürünlerden birisi.

kenan9593

İÇİNDEKİLER

Quake II Öldü, Yaşasın Quake III: Arena

Donanım köşesi olarak tam 18 aydır sizin için oyunlarda en çok işinize yarayacak ürünleri inceliyoruz. Bu ürünlerin en başında da hiç kuşkusuz 3D kartlar geliyor. İlk sayımızda Voodoo2 ve Intel i740 işlemcili kartlarla başladığımız yolculuğumuz, bugün GeForce'lara kadar ulaşmış durumda. Tabii bu hızlı gelişim sırasında, zaman zaman test programlarımızı ve test sistemlerimizi güncellemek de kaçınılmaz oluyor. "Donanım", bu sayıda yaklaşık bir yıldır kullandığı test sistemini emekliye ayırıyor ve yeni sistem ve programlarla yoluna devam ediyor. Şimdi kısaca bu değişikliklere deyinelim...

İlk olarak *Voodoo3 2000*'i incelerken kullandığımız *Pentium II 350*'miz, bu ay yerini *Pentium III 450*'ye bıraktı. Bunca zamandır testlerimizi *Pentium II 350* ile yapmamızın nedeni, bu işlemcinin özellikle oyuncular tarafından en çok tercih edilen işlemci olmasıydı. Ancak günümüzde hemen herkes sistemini upgrade ediyor ve en çok tercih edilen işlemci de kuşkusuz *Pentium III 450*.

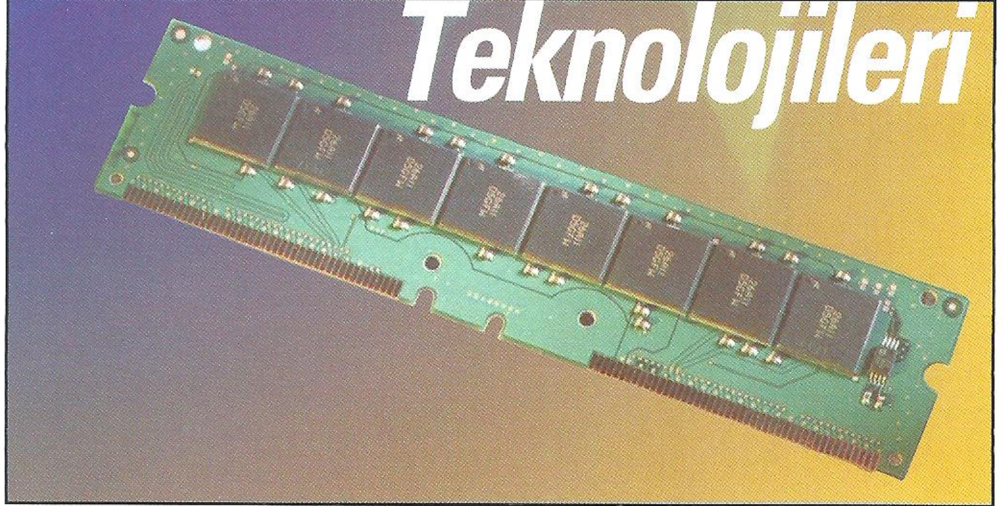
Kullandığımız test programları da, sistemimizle birlikte revizyona uğradı. Bu konudaki en önemli gelişme, şu an tüm dünyada fırtınalar kopartan Quake *III:Arena*'nın testlerimiz arasına katılmış olması. Ancak *Quake II* testimize bir süre daha devam etmenin uygun olacağını düşündük. Bunun nedeni, benchmark skorlarını karşılaştırırken, daha önce incelenen kartları da bu karşılaştırmaya dahil etmenizi sağlamak.

Direct 3D performansını test edebilmek için kullandığımız *3D Mark 99* da, yerini kardeşi *3D Mark 2000*'e bıraktı. *3D Mark 2000*, özellikle *GeForce* ve yakın gelecekte piyasada olması beklenen *Voodoo4* ve *5*'lerin özelliklerini en iyi yansıtabilecek test programı olarak şimdiden beğenimizi kazanmış durumda.

Eğer donanım testleri konusunda sizlerin de önerileri varsa, lütfen çekinmeden bize yazın. Amacımız her zaman en iyiye ve mükemmele ulaşmak ve bu amacımızda sizlerden gelecek öneriler her zaman bizim için en önemli yol gösterici olacaktır.

PC GAMER TÜRKİYE

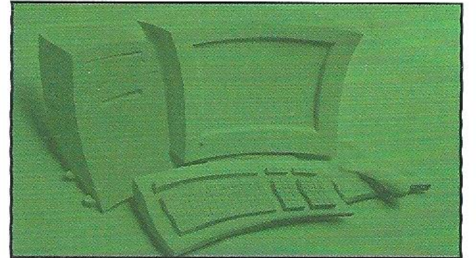
Yeni RAM Teknolojileri



Yüksek fiyatları yüzünden sadece dergi sayfalarında görebildiğimiz Rambus-DRAM ve bugün ekran kartlarının üzerinde yer alan DDR-SDRAM teknolojileri, aslında bilgisayarlarımızın gelecekteki yıldızları olmaya aday.

İNCELEMELER

AYIN ÜÇLÜSÜ



Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyoruz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *Maksimum PC*'nin geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve BenchMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Türkiye Editörün Seçimi Ödülleri

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.



TEKNİK SORULAR VE CEVAPLAR



kenan9593

Advanced Optical Disc









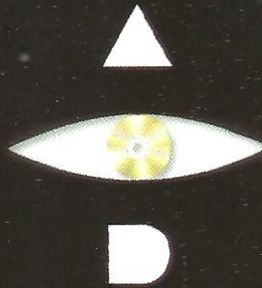








CD üretim ve çoğaltımlarınız konusunda tecrübeli ve seçkin kadromuzla sizlerle çok iyi bir dost olacağımıza inanıyoruz.
Bunun yanısıra çoğaltımlarınız da yüksek kalitemiz, fiyat politikamız ve branşımızla ilgili her türlü hizmeti ve danışmanlığı verebileceğimizden emin olabilirsiniz.
Daha ayrıntılı bilgi için bizi aramanız yeterli.



Anadol Optikal Disk Sanayi ve Dış Ticaret Limited Şirketi

Marmara Caddesi Altıntaş Sokak No:6/2 Haznedar/İstanbul Tel: (0212) 555 10 48 - 555 48 17 Fax: (0212) 555 05 31

kenan9593

Yeni RAM Teknolojileri

Son zamanlarda okuyucularımızın aklını en çok karıştıran konuların başında yeni piyasaya sürülen RAM modülleri geliyor. Acaba bu yeni RAM modülleri, bizlere ne gibi yenilikler getiriyor?

Uzun bir bekleyişin sonunda Intel, nihayet i820 çipsetine sahip Camino anakartları kısa süre önce piyasaya sürmeyi başardı. i820'nin macerasını Ocak sayımızda ayrıntılı bir şekilde incelediğimiz için bu konudan fazla bahsetmek istemiyoruz. Bizim konumuz, Camino'lar ile birlikte hayatımıza giren yeni RAM teknolojileri.

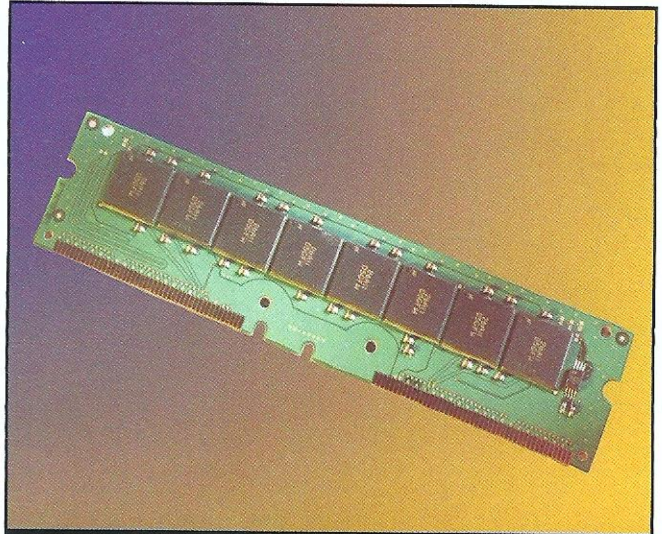
Intel, i820 çipsetini ilk kez açıkladığı zaman, bu tip anakartlarla birlikte kullanılacak olan RAM modüllerinin Rambus-DRAM olacağını söylemişti. O zaman için oldukça heyecan uyandıran bu açıklama, zaman ilerledikçe yerini yavaş yavaş büyük bir hayal kırıklığına bırakmaya başladı. Aslında Camino'ların piyasaya çıkış tarihinin bu kadar gecikmesinin temelinde de bu hayal kırıklıkları yatıyor. Ortaya çıkan sorunların başında, bir çok üreticinin 800Mhz hızında çalışan Rambus-DRAM'leri kendi ürünlerinde çalıştıramamaları geliyordu. Bunun üzerine Intel, anakartların sadeceRambus-DRAM ile değil, daha önce desteklenmeyeceği söylenen SDRAM'lerle de çalışabileceğini açıkladı. İşte bu açıklama, SDRAM'lerin piyasadaki egemenliklerini kolay kolay kimseye kaptırmayacağının ilk sinyallerini veriyordu.

Peki Rambus-DRAM dediğimiz bellek modüllerinin avantajları ya da dezavantajları neler? Rambus, aslında çok da yeni bir buluş değil. Yıllar önce oldukça yaygın olan Nintendo oyun konsollarında, Rambus-DRAM'lerin daha basit bir modeli zaten kullanılıyordu. Bugün karşımıza çıkan modeller ise, sadece geliştirilmiş halleri.

Öncelikle bu tip bellek modüllerinin üç çeşide ayrıldığını belirtmekte fayda var. Bunlar 800Mhz, 700Mhz ve 600Mhz hızlarında çalışan modeller. Haliyle 800Mhz hızında çalışan modeller, en yüksek bant genişliğini sunuyorlar ve bu doğrultuda inanılmaz bir performansa sahipler. Ancak bu derece yüksek bir performansa ulaşmak için aşılması gereken büyük bir sorun var: Isınma. Eğer sisteminizde i820 çipsetine sahip bir anakart varsa ve bu anakartla birlikte Rambus-DRAM kullanmayı düşünüyorsanız, oldukça sağlam bir soğutma sistemine sahip olmanız şart.

Bu tip belek modüllerinin bir diğer ve belki de en büyük dezavantajı, fiyatlarının neredeyse ortalama bir bilgisayar kadar, hatta daha da yüksek olmaları. Bugün 128MB SDRAM için 150$ gibi bir ücret ödemeniz gerekirken, 128MB Rambus-DRAM için yaklaşık 1000$ ödemeyi göze almalısınız.

Son zamanlarda hayatımıza giren tek RAM teknolojisi Rambus-DRAM değil elbette. En az Rambus kadar iddialı olan DDR-SDRAM'ler de, kısa süre içinde piyasada yaygınlaşmaya başlayacaklar ve doğrusunu söylemek gerekirse, bizce şansları Rambus-DRAM'lere oranla çok daha yüksek. DDR-SDRAM, aynı şu an kullandığımız SDRAM modüllerinde olduğu gibi 64bit'lik bir veriyolunu kullanıyorlar ve şu an için bulunmaları bir hayli zor. Zaten bu tip modüleri, günümüzde çok yaygın olan BX çipsetli anakartlarla kullanma şansımız yok. DDR-SDRAM'lerin yaygınlaşması için üreticilerin bu modülleri destekleyen anakartlar üretmeleri gerekiyor. Ama şu an görünen o ki,



Rambus-DRAM ve DDR-SDRAM, yakın gelecekte sistemlerin kalbini oluşturacak. Ama henüz SDRAM'in egemenliği yıkılmış değil.

CD-RW'lerde Devrim

Dünyanın önde gelen CD-ROM ve CD-RW üreticilerinden birisi olan Plextor, en son ürünü olan 12x4x32 CD-RW ile bu konuda ne kadar iddialı olduğunu bir kez daha ispatlamayı başardı. Adından da anlaşılabileceği gibi 12X yazma, 4X yeniden yazma ve 32X okuma özelliğine sahip olan CD-RW, özellikle 12X yazma özelliğiyle gerçek bir rekora imza atıyor ve çıtayı biraz daha yükseltiyor. Ancak ürünün tek dikkat çeken özelliği hızlı yazma özelliği değil. Bunun yanı sıra Plextor, ürünün 32X okuma özelliğiyle de Creative'den sonra bu hıza ulaşabilen ikinci üretici olmayı başardı. "SKY Bilişim ve Multimedya" tarafından ithal edilen bu müthiş CD-RW ile ilgili ayrıntılı bilgi almak isteyenler, (0212) 225 68 08 no'lu telefonu arayabilirler.

kenan9593

hiçbir üretici DDR-SDRAM'e karşı kayıtsız kalamayacak.

DDR-SDRAM'leri normal SDRAM'lerden ayıran en büyük özellik, Rambus ve AGP'de olduğu gibi bir kerede iki kat fazla veri taşıma kapsitesine sahip olması. DDR yani "double data rate – iki kat veri hızı" teriminin anlatmaya çalıştığı da bu. Yani bellek modülleri teorik olarak 133Mhz hızında çalışıyor olsa da, pratikte bu hız 133x2 yani 266Mhz hızına erişiyor. Sizler DDR-SDRAM'leri daha çok GeForce ekran kartlarından tanıyor olsanız da, bu tip bellek modüllerini çok yakında en büyük bilgisayar üreticilerinin sistemlerinde görürseniz şaşırmayın.

Kazanan Kim Olacak?

Yukarıda da belirttiğimiz gibi, bize göre RAM savaşının galibi DDR-SDRAM'ler olacaktır. Böyle düşünmemizin başlıca üç nedeni var. Birincisi, DDR-SDRAM'lerin oldukça yüksek bir bant genişliğine sahip olmaları, ikincisi oyuncular için gereken performansı rahatlıkla sunmaları, üçüncüsü ve belki de en önemlisi, fiyatlarının Rambus-DRAM'e oranla çok daha makul olması. Üreticiler de bunun farkına varmış olacak ki, Rambus-DRAM'den daha çok DDR-SDRAM üzerine yoğunlaşıyorlar ve bu tip bellek modüllerine uygun ürünler için çoktan çalışmaya başladılar. Ancak bu konuda işlerinin çok da kolay olduğunu söyleyemeyiz. Çünkü Intel yıllardır üzerinde çalıştığı ve büyük paralar harcadığı Rambus-DRAM'in başarısız olmasına kolay kolay izin vermeyecek. Ama yine de geçtiğimiz yılın son aylarında şirket yöneticileri tarafından yapılan açıklama umut verici. Bu açıklamaya göre Intel, 2000 yılında kullanıcı ve piyasanın istekleri doğrultusunda hareket edecek ve sonuçta istek hangi yöndeyse her şey o doğrultuda gelişecek.

A'den Z'ye 3. Boyut

Donanım köşesi olarak, bugüne dek sayısız 3D kart inceledik ve bu kartların birbirlerine göre sahip oldukları artı özellikleri ortaya koymaya çalıştık. Bu incelemelerimizde kullandığımız terimleri zaman zaman kısaca açıklamaya çalıştıysak da, bu konuda hala büyük eksiklerimiz olduğunu düşünüyoruz. İşte bu yüzden sizlere 3D ile ilgili küçük bir sözlük hazırladık.

API (Application Programming Interface): Oyunlarla 3D kartlar arasındaki iletişimi sağlayan özel dillere verilen isimdir. Bu diller sayesinde, oyunların hangi ekran kartında daha başarılı çalışacağı rahatlıkla anlaşılabilir. Ancak günümüzde kullanılan API'lerin hemen hepsi, her türlü ekran kartı tarafından destekleniyor.

Direct3D: Günümüzde en fazla kullanılan 3D grafik API'sidir ve tüm ekran kartları tarafından desteklenmektedir. Bugün her bilgisayarda mutlaka bulunması gereken DirectX'in bir parçası olan Direct3D, ekran kartı seçiminde en çok dikkat edilen konuların başında geliyor.

OpenGL: Başlangıçta profesyonel grafik uygulamaları için tasarlanan bu API, *Quake* ve aynı motoru kullanan oyunların yaygınlaşmasıyla, oyuncular için en önemli kavramlardan biri haline geldi. Özellikle *Quake* tarzı oyunlardan hoşlananların, 3D kart seçiminde OpenGL performansına büyük önem vermesi gerekiyor.

Glide: 3dfx firmasının, tamamen kendi grafik işlemcilerinde (Voodoo ve Banshee) kullanılmak üzere geliştirdiği 3D API'sidir. Sadece 3dfx'in işlemcileri tarafından desteklendiği için OpenGL ya da Direct3D kadar yaygınlaşamamış olsa da, oyunlar konusunda en başarılı dil olduğunu kabul etmek gerekir. Bunu anlamak için bir oyunu önce Glide desteğiyle, daha sonra da Direct3D desteğiyle oynamak yeterli olacaktır.

Bump-mapping: 3D grafiklerin maksimum derecede gerçekçi görünebilmesi için, yüzeyler üzerinde bazı girinti ve çıkıntılar yaratılması kaçınılmazdır. Bu girinti ve çıkıntılar çok küçük pütürcükler olabileceği gibi, bir duvar üzerindeki dökülen sıvalar da olabilir. Ancak bunları yaratmak ekstra bir çok poligon çizilmesini zorunlu kılar ve bu durum ekran kartının performansının düşmesine yol açar. İşte bu performans düşüşünün minimuma indirgenmesi için, bump-mapping sistemi geliştirilmiştir. Sistem tamamen bir kısmı açık bir kısmı koyu tonlardan hazırlanmış resimler üzerinden çalışır. Bu resimlerdeki açık tonlar çıkıntıları, koyu tonlar ise girintileri ifade eder. Burada 3D karta düşen görevse, resim üzerinde çeşitli gölge ve ışık efektleri yaratarak, resimde gerçekten girinti ve çıkıntı varmış gibi bir görüntü hazırlamaktır.

Anti-aliasing: Grafiklerdeki gerçekçiliği arttırmak için geliştirilmiş özel bir metoddur. Nesneleri ayıran çizgilerin her iki yanındaki renk alanları birbiri içine biraz olsun karıştırılır ve sert geçişlerin oluşması engellenir. Ancak bu metod, bazı durumlarda görüntünün bulanıklaşması ya da iki nesnenin ayırdedilemeyecek şekilde içiçe girmesine de yol açabilir.

Mip-mapping: Dokular üzerindeki ayrıntıların, nesnenin uzaklığına göre ayarlanmasında kullanılan metoddur. Örneğin ekranda çok uzakta görünen bir nesne üzerindeki kaplamalar kabaca hazırlanırken, hemen önümüzde duran bir nesnenin kaplamaları en ince ayrıntısına kadar çizilmelidir.Çünkü uzaktaki bir nesne üzerindeki kaplamalar, zaten net bir şekilde algılanamaz. Bu yüzden bu tip nesnelerin üzerindeki dokular zayıflatılarak, genel grafik performansı arttırılabilir. Böylece ön plandaki nesnelerin doku kaplamaları için daha fazla güç harcanabilir.

AGP (Accelerated Graphics Port): PCI slotlarına benzeyen ancak bir kerede iki ayrı komut transferine izin veren veriyoluna verilen isimdir. LX anakartlarla birlikte hayatımıza giren AGP kavramı, bugün tüm anakartlardaki yerini çoktan almış durumda. Zaten yeni nesil ekran kartlarının bir çoğu, AGP veriyoluna göre üretiliyor. Bunun nedeni de, veri transfer hızı konusunda AGP veriyolunun çok büyük avantajlara sahip olması.

Saat hızı: Bir grafik işlemcinin komut dizilerini taşıma hızı. Bu hız, Mhz ile ölçülüyor ve ekran kartının genel performansını çok yakından ilgilendiriyor.

Texel / Pixel: Çoğu zaman birbirleriyle karıştırılsalar da, aslında farklı anlamlar içeriyorlar. Dokulu poligonlardan oluşan bir 3D nesnenin en ufak parçasına texel denir. Pixel ise, iki boyutlu bir nesnenin en ufak parçasına verilen addır.

Z-buffer: Grafik belleğinde, 3D görüntüler için üçüncü boyutu ifade eden Z koordinatının saklanabilmesi için ayrılan alandır. Z koordinatı, iki boyutlu bir resim ya da grafiğin üç boyutlu görünmesini sağlamak amacıyla eklenen üçüncü bir boyuttur. Böylece noktalar, X ve Y koordinatından yukarıdaymış gibi görünürler.

T-buffer: Tamamı donanımsal olarak gerçekleştirilen ve grafiklere sinemalarda gördüğümüz efektlere benzer efektler katan sisteme verilen isimdir. T-buffer kavramı, gelecek ay piyasada olması beklenen Voodoo4 ve Voodoo5'ler ile birlikte geliyor ve grafiklere inanılmaz bir gerçeklik katacağı iddia ediliyor. Bu efektler motion blur (hareket eden cisimlerin bulanıklaşması), depth of field blur (önemsiz cisimlerle önemli cisimlerin ayrılması, öndeki cisimlerin net arkadaki cisimlerin bulanık görünmesi) ve soft shadows and reflections (gölge ve yansımaların yumuşatılması).

kenan9593

■ CREATIVE

3D Blaster GeForce Pro



ÜRETİCİ FİRMA
Creative,
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0212) 599 30 50,
GenpaCom,
(0212) 288 10 78,
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
330$ + KDV

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
4081Mark@640x480
Game1: 71,5fps; 53,6fps; 37,9fps
Game2: 111,2fps; 41,0fps; 23,9fps
3682Mark@1024x768
Game1: 71,6fps; 53,8fps; 33,3fps
Game2: 83,9fps; 40,3fps; 23,9fps

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 68,2fps
1024x768: 65,4fps
1600x1200: 34,6fps
32 bit renk:
800x600: 67,0fps
1024x768: 55,8fps
1600x1200: 21,1fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 132,7fps
1024x768: 120,4fps
1600x1200:58,5fps
32 bit renk:
800x600: 131,4fps
1024x768: 108,2fps
1600x1200: 46,0fps

Aralık sayımızda incelediğimiz Annihilator ile Creative, piyasadaki ilk GeForce'un üreticisi olma ünvanını kazanmıştı. GeForce Pro ise, DDRRAM'e sahip ve bu avantajını sonuna kadar kullanıyor.

Piyasaya çıkışı sadece bir kaç ay öncesine dayansa da, nVidia'nın GeForce grafik işlemcisi yeni nesil 3D işlemciler arasındaki birinciliğini gün geçtikte sağlamlaştırıyor. S3/Diamond'ın Savage 2000 işlemciye sahip *ViperII'si* ve çok yakında oyunculara beğenisine sunulacak olan 3dfx'in yeni *Voodoo'ları* her ne kadar iddialı olursa olsun, görünen o ki 3D dünyasında bir numara, uzunca bir süre daha GeForce ve nVidia olacak.

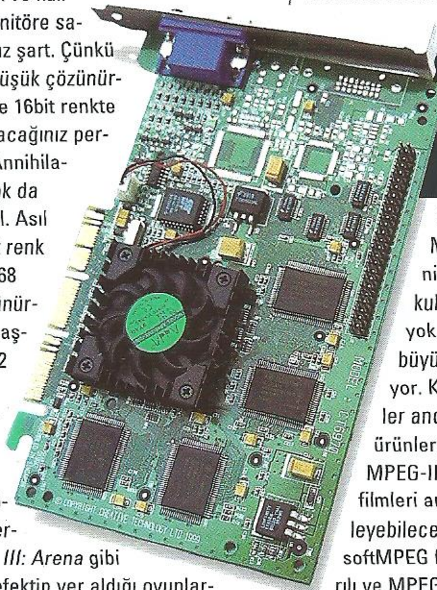
Zaten çok güçlü bir işlemci olan GeForce'un DDRRAM ile biraraya geldiği zaman neler yapabileceğini geçtiğimiz ay incelediğimiz Leadtek WinFast GeForce 256 DDR incelememizde çok açık bir şekilde ortaya koymuştuk. Bu yüzden DDRRAM'in özelliklerinden burada uzun uzun bahsetmek istemiyoruz. Ancak hala bilmeyenler olabileceğini düşünerek kısa bir özet geçmekte de fayda var. Daha önce kullandığımız TNT2 ve Voodoo3'lerde, ayrıca ilk piyasaya sürülen GeForce'larda kullanılan SDRAM 166Mhz hızında çalışıyordu ve her seferinde tek bir komutu çalıştırma özelliğine sahipti. DDRRAM'ler ise bir seferde iki komutu birden çalıştırabiliyor ve bu yüzden hızları teorik hızın iki katına kadar yükseliyor. İşte sağladıkları performans artışının ana nedeni de bu.

Creative 3D Blaster GeForce Pro'nun standart bellek hızı, SDRAM'li Annihilator'da gördüğümüz 166Mhz'den 150Mhz'e düşürülmüş ve kullanıcılara bu şekilde sunuluyor. Ancak bu hız aslında, yukarıda da belirttiğimiz gibi 150x2 yani 300Mhz'e denk. Tabi kartın ayarlarından bu hızı 330Mhz'e yükseltme şansına da sahipsiniz. GeForce Pro, bu hızda bile sorunsuz çalışıyor ve az sonra okuyacağınız benchmark skorlarını bir adım daha ileri taşımayı başarıyor. Ancak Annihilator'da olduğu gibi büyük bir ısınma sorunu ortaya çıkıyor. Yani eğer kartı overclock yardımıyla daha da hızlandırmayı planlıyorsanız, önce iyi bir soğutma sistemi kurmanız gerekeceğini unutmayın.

İlk bakışta DDRRAM'e sahip olması dışında SDRAM'li modelinden çok da farklı teknik özelliklere sahip değilmiş gibi görünen GeForce Pro, aslında oyunculara neler vaadettiğini benchmark skorlarıyla rahatlıkla ortaya koyabiliyor. Ama kartın ne kadar üstün bir performansa sahip olduğunu anlayabilmek için öncelikle büyük ve kaliteli bir monitöre sahip olmanız şart. Çünkü özellikle düşük çözünürlüklerde ve 16bit renkte karttan alacağınız performans Annihilator'dan çok da farklı değil. Asıl şov, 32 bit renk ve 1024x768 üzeri çözünürlüklerde başlıyor. TNT2 ya da Voodoo3 sahibi olsanız bile, yüksek çözünürlüklerde *Quake III: Arena* gibi tonlarca efektin yer aldığı oyunlarda yaşadığınız takılmalardan mutlaka şikayetçisinizdir. Ama GeForce Pro ile her türlü ayarı en yüksek düzeye getirdiğinizde bile çok fazla takılma yaşanmıyor. Benchmark skorlarımızda da görebileceğiniz gibi kart, *Quake III* testimizde 32bit renk ve 1024x768 çözünürlükte 55,8fps gibi inanılmaz bir kare oranına imza attı. Zaten bu değere DDRRAM ile desteklenen bir GeForce'dan başka bir işlemcinin ulaşması imkansız. Aynı durum, Direct3D performansını ölçebilmek için yaptığımız 3D Mark 2000 testleri için de söz konusu. Eğer 3D Mark 2000'i inceleme fırsatınız olduysa, kartın bu testte elde ettiği değerlerin ne anlama geldiğini daha iyi anlayacaklardır. Program gerçekten de çok ağır 3D efektler içeriyor ve 1024x768 çözünürlükte kartın elde ettiği 3682Mark'lık değer son derece başarılı.

3D Blaster GeForce Pro performans konusunda her ne kadar başarılı olsa da, çok ciddi iki sorunu da beraberinde getiriyor. SDRAM'li Creative GeForce incelememizi okuyanlar, kartın TV çıkışına sahip olmamasını hayretle karşıladığımızı hatırlayacaktır. Biz gelecek modellerde bu özelliğe yer verilmesini beklerken, Creative tüm bu beklentilerimizi boşa çıkardı ve GeForce Pro'da da TV çıkışına yer vermedi. Bizce bu denli başarılı olan bir ekran kartı üzerinde bu özelliğin yer alması çok daha doğru olabilirdi.

Kartın ikinci ve belki de en önemli sorunu ise MPEG-II kartlarıyla ilgili. Eğer Creative'in Dxr2 ya da Dxr3 MPEG-II kartlarından birine değil de farklı bir marka MPEG-II kartına sahipseniz, bu kartı GeForce Pro ile kullanma şansınız ne yazık ki yok. Bu durum gerçekten de büyük bir hayal kırıklığı yaratıyor. Kart üzerinde yer alan pinler ancak Creative'in kendi ürünleriyle uyumlu. Yani farklı bir MPEG-II kartına sahipseniz, DVD filmleri ancak yazılım desteği ile izleyebileceksiniz. Ama yine de kart, softMPEG konusunda oldukça başarılı ve MPEG-II kartının eksikliğini çok da fazla hissettirmiyor.



Creative 3D Blaster GeForce Pro, üzerindeki 32MB DDRRAM'in sağladığı avantajları sonuna kadar kullanıyor.

Ciddi eksikleri olmasına karşın GeForce Pro piyasadaki en hızlı ekran kartı olma ünvanını eline geçirmeyi başardı ve bu yüzden, bizden editörün seçimi ödülünü kolaylıkla aldı. Ama 330$ üzerine 10-15$ daha ekleyerek hem TV çıkışına sahip, hem de MPEG-II kartınızla birlikte kullanabileceğiniz farklı bir GeForce seçmek konusunda son kararın size ait olacağını unutmayın.

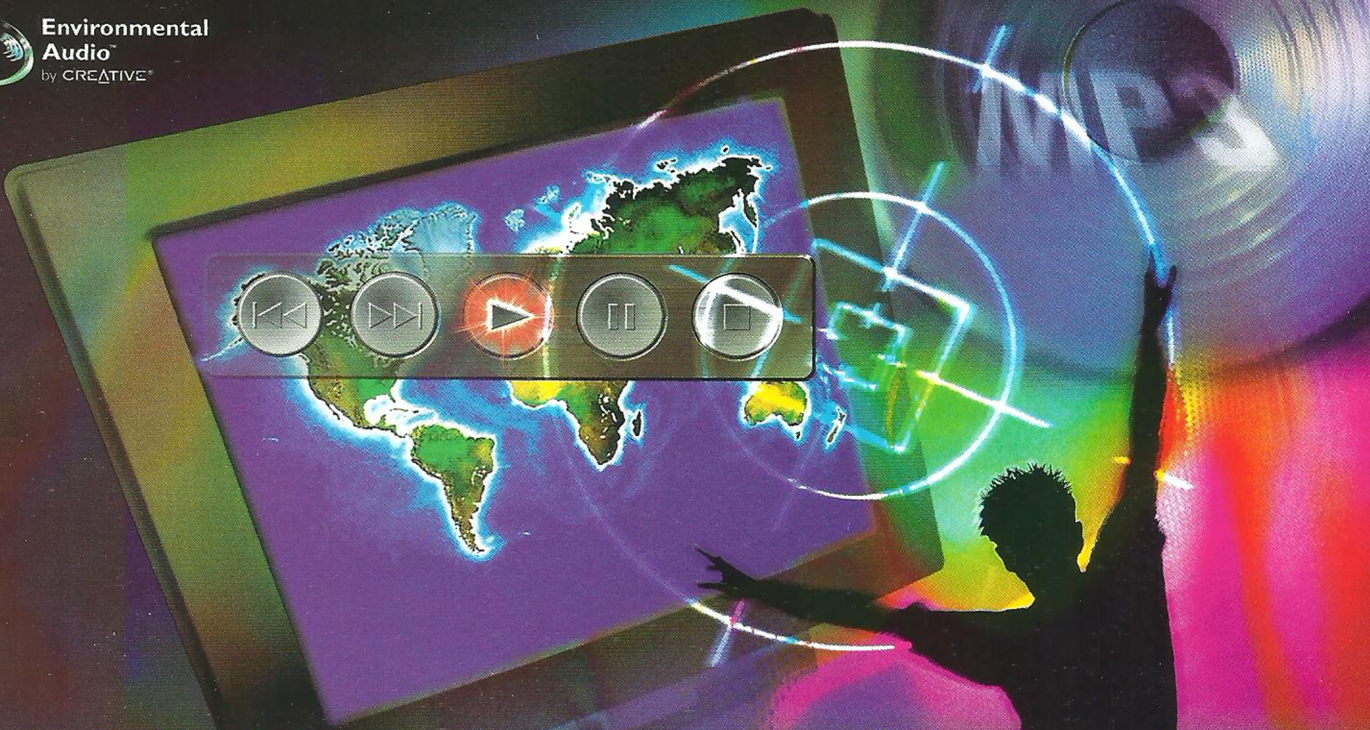
SON KARAR

ARTILAR Annihilator'ın sunduğu tüm artı özelliklere sahip; yüksek çözünürlüklerde bile çok hızlı; 32MB DDRRAM.

EKSİLER TV çıkışına sahip değil; Dxr2 ya da Dxr3 dışında herhangi bir MPEG-II kartıyla kullanılamıyor.

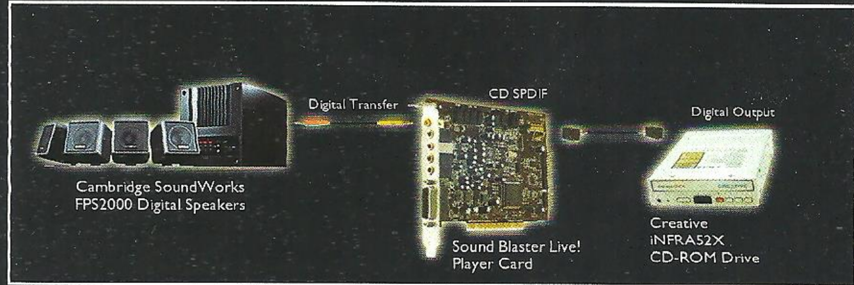
SONUÇ GeForce Pro, yüksek fiyatının hakkını vermeyi başarıyor.

kenan9593



Dijital Çağa Creative'in Digital Audio Çözümüyle girin!

Sound Blaster Live! Player, İNFRA52X CD-ROM Drive ve FPS2000 Dijital hoparlörler! Hi-fi ve berrak ses kalitesini uygun bir fiyatla yaşayın!





Sound Blaster Live! Player

Dijital İnternet Keyfi ve Oyunlar için Güçlü Audio çözümü

- Güçlü EMU10K1 işlemci, üstün dijital audio süreci ve playback sağlar
- Environmental Audio ve üstün audio playback için çok kanallı hoparlör sistemine dijital bağlantı
- Internette yeni bir keyif yaşamanız için devrim yaratan yazılım
- Live!Ware size devamlı güncelleme imkanı getiriyor



BlasterCD iNFRA52X CD-ROM Drive

- İnfra-red uzaktan kumandasıyla yüksek hızlı bir CD-ROM drive
- Dijital audio streaming'i desteği
- Disk okuma kapasitesini ve sürekliliğini arttıran, özel mod fonksiyonu
- Drive'ın yaptığı işi söyleyen akıllı ses özelliği



FourPointSurround FPS2000 Digital

En güçlü dört kanallı hoparlör sistemi

- Dört ayrı hoparlör ve bir güçlü subwoofer'dan oluşan güçlü surround system
- Sound Blaster Live! Player ile berrak ses kalitesinde, temiz, dört kanal dijital audio'yu DIGITAL DIN bağlantısıyla yaşayın
- Güçlü bas ve berrak tiz ile hi-fi tecrübesi yaşayın

Ana Ofis: Creative Technology Ltd. 31 International Business Park, Creative Resource, Singapore 609921 Tel: (65) 895 4000 Fax: (65) 895 4999

Creative Authorized Distributors in Turkey:

Multimedya International Buyukdere Cad. No: 75 Kral Apt. Kat: 3 D:8 Mecidiyekoy - Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-216 4568 Fax: 90-212-213 9586 Website: http://www.multimedya.com

Empa Elektronik ve Bilgi Teknolojileri A.S. Florya Is Merkezi, Besyol Sefakoy 34630 Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-599 3050/521 Fax: 90-212-598 5353 Website: http://www.empa.com.tr

Gen-Pa Bilgi İşlem Şenol Sokak No: 13 Gayrettepe İstanbul, Turkey Tel: 90-212-288 1078 Fax: 90-212-275 5024

CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM

©2000 Creative Technology Ltd. All rights reserved. Sound Blaster, the Sound Blaster logo, and the Creative logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. All other brand and product names listed are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

kenan9593

GIGABYTE GA-6CXC



ÜRETİCİ FİRMA
Gigabyte,
www.gigabyte.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0 212) 599 30 50

FİYATI
149 $ + KDV

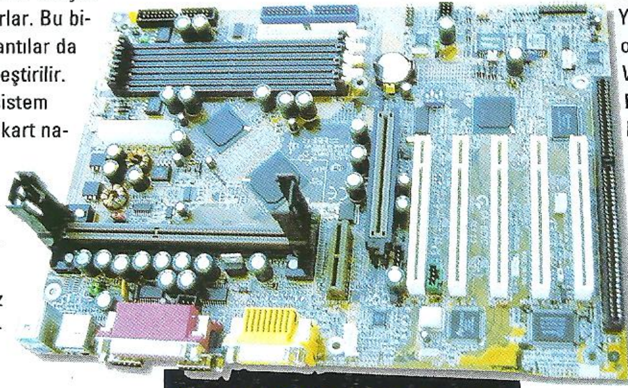
Yaklaşık 1.5 yıldır merakla beklediğimiz i820 yada bir başka bir deyişle Camino çipseti, anakartlar üzerinde yerini almaya başladı. GA-6CXC de bu anakartlardan biri.

PC'lerin temel yapıtaşları anakartlardır. İşlemci, sistem çipseti, hafıza, genişleme yuvaları gibi diğer bütün alt sistemler ve bileşenler anakart üzerinde çalışırlar. Bu bileşenler aralarındaki bağlantılar da anakart üzerinden gerçekleştirilir. Tüm bu bileşenler içinde sistem çipsetinin yeri ayrıdır. Anakart nasıl bir PC'nin temeli ise, sistem çipseti de bir anakartın kalbidir. Çipset sistemin genel hızını belirleyen bölgedir.

Eminiz ki bir çoğunuz "Camino" veya "i820" terimlerini duymuşsunuzdur. Yaklaşık 1.5 yıldır merakla beklediğimiz i820 ya da kod adıyla Camino, Intel firmasının yeni çipseti. Bir süredir Pentium II ve Pentium III işlemcilerle kullanılan Intel'in meşhur 440BX çipsetinin yerini alması beklenen i820, tüm gecikme ve ertelemelerden sonra piyasa sürüldü. Hemen ardından da bu yeni çipseti kullanan anakartlar marketlerdeki yerini almaya başladı. Bu ay incelemeye aldığımız Gigabyte GA-6CXC de bunlardan biri.

GA-6CXC, elimize ulaşır ulaşmaz büyük bir heyecanla kutusunu açtık. Çünkü bir çoğumuz o meşhur çipsetini ve özellikle RDRAM (Rambus Dinamik RAM) yuvasının neye benzediğini merak ediyorduk. Ancak bir hayal kırıklığına uğradığımızı belirtelim. Çünkü anakart üzerinde RDRAM slotu bulunmuyordu. Hemen ardından kartta bir de ISA genişleme yuvasının yer aldığını görünce ikinci bir yıkım yaşadık. Amacı sistem performansını mümkün olduğu kadar yukarı çıkarmak olan i820 çipsetinin günümüzün en yavaş veriyolu olan ISA'yı desteklemediğini sanıyorduk. Ancak kartta bir ISA yuvası bulunuyordu ve bu, bildiklerimizin tersi bir durumdu.

Şimdi biraz da Gigabyte GA-6CXC'nin teknik özelliklerinden bahsedelim. Daha önceden de belirttiğimiz gibi kart i820 çipsetine sahip ve Intel'in Slot1 işlemcilerini destekliyor. 133MHz FSB (Front Side Bus) hızında çalışıyor ve bu da saniyede yaklaşık olarak 1.6GB'lık bir veri transfer hızına karşılık geliyor. Kart üzerinde RDRAM slotu bulunmadığından bahsetmiştik, bunun yerine 4 adet 168 pinlik DIMM slotuna yer verilmiş ve bu slotlara maksimum 1GB'a kadar SDRAM takmak mümkün. GA-6CXC'de 1 AMR (Audio Modem Riser), 1 AGP, 5 PCI ve 1 ISA genişleme yuvası bulunuyor. Ayrıca kart üzerinde 1 paralel, 2 USB, 2 PS/2 ve 2 seri port çıkışı var.


Nihayet bir RDRAM yuvası göreceğimizi sanıyorduk, ancak Gigabyte GA-6CXC'de sadece 4 SDRAM slotuna yer verilmiş.

Bu anakartın önemli bir özelliği Ultra DMA66 desteğine sahip olması. Bu zaten i820'nin desteklediği bir özellik olduğu için ayrı bir çipsetine ihtiyaç duyulmuyor. Ultra DMA66, IDE sürücüler için yeni bir standart ve saniyede maksimum 66.6MB'lık veri transferine izin veriyor. Ancak şu an için piyasada bulunan ve Ultra DMA/66 destekli harddisk'lerin veri transfer hızının saniyede 33MB'ın üstüne çıkamadığını belirtmeliyiz. Anakart üzerinde iki adet Ultra DMA66 IDE yuvası bulunuyor, bu da kartınıza en fazla 4 IDE sürücü bağlayabileceğiniz anlamına geliyor. GA-6CXC'nin dikkatimizi çeken diğer özelliklerinden bahsedecek olursak... Bunlardan ikisi Gigabyte'ın GA-BX2000 modelinde de yer alan Dual BIOS ve STR (Suspend to RAM) özellikleri. Anakartın üzerinde Main BIOS (Ana BIOS) ve Backup BIOS (Yedek BIOS) olarak adlandırılan iki adet BIOS bulunuyor. Ana BIOS'da meydana gelen herhangi bir hata anında, yedek BIOS hemen devreye girerek sisteminizin boot edebilmesini yani sisteminizin açılmasını sağlar. Bu özellik Dual BIOS özelliği olarak adlandırılmıştır. Suspend to RAM ise gelişmiş bir güç kontrolü özeliğidir. Konuyu biraz daha açacak olursak, Suspend to RAM sisteminiz sleep moduna geçmeden önce sisteminizin son durumunun (açık olan uygulamalar, önemli sistem bilgileri gibi) hafıza yani RAM'de depolanmasını sağlar. Sleep modu süresince, sistem sadece RAM'i çalıştırmak için küçük bir miktar enerji harcayacaktır. Bilgisayar sleep modundayken wake up (uyan) komutu veya sinyali alındığı anda sleep moduna geçilmeden RAM'de önceden saklanan bilgiler geri çağrılarak sistem eski haliyle açılır. Ancak Windows 98 işletim sisteminin bu özelliği tam olarak desteklediğini söylemek zor. Yani her zaman sorunlara hazırlıklı olmanız gerekir. Bununla beraber Windows 2000'de bu Suspend to RAM desteğinin geliştirildiğini belirtelim. Yani biraz daha beklememiz gerekiyor.

GA-6CXC'nin bir diğer özelliği onboard ses kartına sahip olması. Anakart üzerinde Aureal'ın AU8810 çipi yer alıyor ve birer line-in ve mikrofon girişi, bir SPDIF ve bir hoparlör çıkışı ile bir joystick portu bulunuyor. Aynı zamanda anakart üzerinde CD/DVD ve AUX girişleri yer alıyor. Ürünle birlikte gelen sürücü CD'sinde bu ses kartının sürücüleri yer almakta. Bize göre anakart üzerinde onboard olarak bir ses kartı veya ekran kartının bulunuyor olması oldukça yanlış. Çünkü bu ileride yapmayı düşüneceğiniz bir upgrade'i kısıtlıyor. Ayrıca bunlarda oluşabilecek herhangi bir arıza anakartın bütününe yansıyabilir. Wake on LAN, Modem Wake up ve PS/2 Mouse-Klavye Wake up özellikleri de bu anakartta bulunan diğer güzel unsurlar.

Üstün özellikleri ve yüksek performansı ile Gigabyte GA-6CXC kesinlikle göz ardı edilmemesi gereken bir anakart. Ancak i820'nin asıl performansını görebilmemiz için RDRAM'li anakartları beklememiz gerekiyor.

SON KARAR

ARTILAR i820 çipsetini kullanıyor; Dual BIOS ve Suspend to RAM özellikleri.

EKSİLER RDRAM yuvası bulunmuyor; onboard ses kartı bulunuyor; ISA genişleme yuvası bulunuyor.

SONUÇ Gigabyte GA-6CXC, uzun süredir merakla beklenen Intel i820 çipsetini kullanıyor ve birçok üstün özelliğe sahip.

kenan9593

Video BLASTER WEBCAM Go

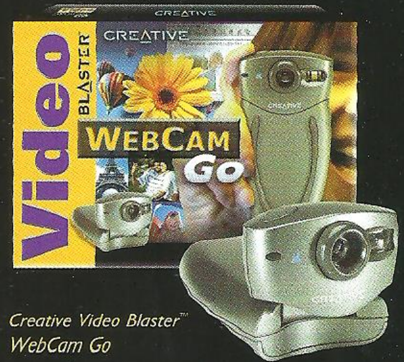
Bırakın PC Kameranız Fotoğrafınızı Çeksin Heryerde, Herzaman!

Creative'den yeni Video Blaster WebCam Go, tam beklediğiniz bir buluş! Artık bir PC kameranızı yanınızda istediğiniz yere götürebilir ve unutulmaz anlarınızı, web sayfanızda yayınlamak için internete hazır JPEG formatında kaydedebilirsiniz. WebCam Go'nun 4 MB'lık built-in hafızası, yaklaşık 90 sabit imajı, yüksek 640X480 çözünürlükte yakalayabilmenizi sağlar. Bu tam 2.5 makara filme eşittir!

Kullanıcı dostu, Polaroid PhotoMAX, WebCam Control ve WebCam Monitor yazılımları ile WebCam Go ayarlarınızı yapabilir ve kendi web sayfanızı dizayn edebilirsiniz. Geliştirilmiş imaj sensor'ı ile herzaman, orjinal renklerine daha sadık, daha keskin ve temiz imajlar elde edersiniz. Hatta WebCam Go'yu PC'nize bağlayarak video konferans yapabilir, harekete duyarlı kamera olarak kullanabilir, kendi özel e-mail post-card'larınızı hazırlayabilir, full motion videolar dahi yaratabilirsiniz!

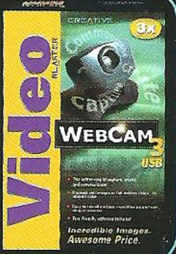
Neden PC kameranız hayalgücünüz kısıtlasın?

- **Web sayfalarınız için anında imajlar!**
- **Kullanması çocuklar için bile çok kolay!**
- **Her yere götürün!**
- **90 adet sabit imajı saklayın. Yanlızca bir GO!**



Creative Video Blaster™ WebCam Go

Ayrıca:
WebCam Go'daki üstün teknolojiyi kullanan Video Blaster WebCam 3, PC temelli uygulamalar için ideal bir PC kamerasıdır. İmajları 640X480 çözünürlükte yakalayan WebCam 3, video konferans, harekete duyarlı çekim, dijital snapshot'ları yakalama ve full motion videolar için mükemmel bir seçimdir. Basit tek-tuş kullanımıyla çocuklar bile kullanabilir!



Creative Video Blaster™ WebCam 3

Ana Ofis:
Creative Technology Ltd. 31 International Business Park, Creative Resource, Singapore 609921 Tel: (65) 895 4000 Fax: (65) 895 4999

Creative Authorized Distributors in Turkey:
Empa Elektronik ve Bilgi Teknolojileri A.S. Florya Is Merkezi, Besyol Sefakoy 34630 Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-599 3050/521 Fax: 90-212-598 5353 Website: http://www.empa.com.tr
Gen-Pa Bilgi Islem Senol Sokak No: 13 Gayrettepe Istanbul, Turkey Tel: 90-212-288 1078 Fax: 90-212-275 5024
Multimedya International Buyukdere Cad. No: 75 Kral Apt. Kat: 3 D:8 Mecidiyekoy - Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-216 4568 Fax: 90-212-213 9586 Website: http://www.multimedya.com

© Creative Technology Ltd. All brand and product names listed are trademarks or registered trademarks, and are properties of their respective holders

CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM

kenan9593



■ SONY

Multiscan G200

ÜRETİCİ FİRMA
Sony,
www.sony.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0212) 599 30 50
Karma,
(0212) 239 32 00

FİYATI
439 $ + KDV

Yakından tanıdığımız Sony kalitesi, yeni nesil monitörlerle bir kez daha karşımızda. Grafik kalitesi sizin için de çok önemliyse, Sony Multiscan G200'e hayran kalacağınız kesin.

İlk sayımızdan bu yana sürekli olarak sıkı bir oyuncunun oyunlardan gerçek anlamda zevk alabilmesi için en azından 17" büyüklüğünde kaliteli bir monitöre sahip olmaları gerektiğini söyledik durduk. Bu yüzden hemen her ay, sayfalarımızda en azından bir adet 17" büyüklüğünde monitöre yer vermeye çalıştık. Ancak son zamanlarda her ne hikmetse üreticiler yeni modellerini büyük bir hızla piyasaya sürmeye başladılar ve biz de bu ayki Donanım'da yeni modellerden tam dört tanesini sizler için incelemeye karar verdik. Eğer 17" monitör almak gibi bir niyetiniz varsa, incelemelerimizi dikkatle okuyup hangisinin size göre olduğuna rahatlıkla karar verebilirsiniz. İlk konuğumuz, dünyanın en prestijli monitör üreticilerinden biri olan Sony'nin Multiscan G200'ü.

Monitörün cok ağır olması, ilk bakışta kasasının da büyük olacağı hissini yaratsa da, bu tahminimizde ne kadar yanıldığımızı ürünü görür görmez hemen farkettik. Gerçekten de Sony Multiscan G200, ağırlığına göre oldukça küçük bir kasaya sahip ve bu sayede masaüstünüzde ininılmaz derecede az yer kaplıyor.

Peki monitörün bu kadar ağır olmasının nedeni nedir? Tabii ki kullanılan Trinitron tüp teknolojisi. Ürünün bu teknoloji ile desteklenmesi ise, ekranının gerçek anlamda "flat" yani düz olması ile aynı anlama geliyor. Alacağınız monitörün ekranının düz olmasının size sağlayacağı avantajlar ise saymakla bitmez. Örneğin düz ekranlarda ışık yansıması gibi bir sorun söz konusu değil. Çünkü bu sayede özellikle tavandan gelen ışıklar asla ekran üzerine düşmüyor ve yansıma oluşturmuyor.

Yansımaları engellemek için sadece ekranın düz olması yeterli değil elbette. Bu özellik bir de güçlü bir anti-glare tabakasıyla desteklenirse, asıl başarılı sonuç o zaman ortaya çıkıyor. Sony Multiscan G200'de de bahsettiğimiz başarılı anti-glare tabakası mevcut. Bu tabaka hem renklarin parlaklığını ve canlılığını bozmayacak kadar ince, hem de yansımaları neredeyse sıfıra indirecek kadar başarılı.

Gelelim monitörün teknik özelliklerine. 16" büyüklüğünde görülebilir alana sahip olan Multiscan G200, artı puanlarından birini de bu özelliği sayesinde kazandı. Bugün piyasadaki birçok 17" monitör, görülebilir alan konusunda 16" büyüklüğe kolay kolay ulaşamıyor. Ama bizce gerçekten kaliteli bir 17" monitörde bu büyüklüğün en azından 16" olması gerçekten önemli.



Multiscan G200, yüksek görüntü kalitesi arayanlar için en önemli alternatiflerden birisi.

Ürünün desteklediği maksimum çözünürlük 1600x1200. Artık orta düzey monitörlerde de bu rakamları görebilmek mümkün. Ancak Multiscan G200'ü farklı kılan, bu çözünürlüğü 75Hz tazeleme hızında verebilmesi. Zaten birçok monitörde 1600x1200 çözünürlüğe çıkıldığında ciddi titreme sorunlarının ortaya çıkmasının nedeni, bu çözünürlükte yeterli tazeleme hızını sağlayamamaları. Ancak Sony Multiscan G200 için böyle bir sorun söz konusu değil. Ürünün nokta çözünürlüğü ise 0.24-0.25mm arasında değişiyor. Tabi bu değerler, görüntü kalitesinin de yüksek olmasını beraberinde getiriyor. Yaptığımız testler, monitörün hem 16bit'te hem de 32bit'te gayet yüksek bir performansa sahip olduğunu ispatladı. Tüm renkleri en açık tonundan en koyu tonuna kadar sorunsuzca ekrana yansıtmayı başaran Multiscan G200, yatay ve dikey hizalama konusunda da bir hayli başarılı.

Sony Multiscan G200'ün sunduğu en ilginç özelliklerden birisi de, aynı anda iki ayrı bilgisayara birden bağlanabilmesi. Kasanın arkasında standart monitör girişinin yanında bir girişe daha yer verilmiş. Eğer iki sistemi de Multiscan G200'e bağlarsanız, ikisi arasında geçiş yapabilmek için ön panelde "input" adında küçük bir switch mevcut. Bu switch'i 1'e ya da 2'ye getirerek o an kullanmak istediğiniz bilgisayarı kolayca seçebiliyorsunuz.

Monitörün bir diğer dikkat çekici özelliği ise, Macintosh sistemler ile de uyumlu olması. Eğer G200'ü bu tip bir bilgisayarla kullanacaksanız, monitör kablosunun ucuna ürünle birlikte gelen adaptörü takmanız yeterli. Yani PC'lerden sonra Macintosh'larda da Sony kalitesini yaşamak artık bir hayal değil.

Monitörün görüntü ayarları, yine ön panelde yer alan tek bir tuş yardımıyla rahatlıkla yapılabiliyor. Bu kontrol tuşunu istediğiniz yöne doğru hareket ettirerek menüden herhangi bir seçeneğe ulaşmanız mümkün. Eğer seçiminiz Sony MultiScan G200 olursa, bu kontrol tuşuna alışmakta oldukça zorlanacağınızı belirtmekte fayda var. Ama bir kere alışınca, aslında ne kadar kullanışlı ve basit olduğu da hemen ortaya çıkıyor.

Sonuç olarak Sony Multiscan G200, firmanın yeni nesil monitörleri arasında en başarılı modellerden birisi. Fiyatı birçok 17" monitöre oranla biraz fazla olsa da, vereceğiniz paranın hakkını fazlasıyla alacağınızı garanti edebiliriz. Siz de görüntü kalitesinden asla ödün vermeyen kullanıcılardan birisiyseniz, MultiScan G200'ün en başta değerlendirmeniz gereken alternatiflerden birisi olduğunu unutmayın.

SON KARAR

ARTILAR 1600x1200@75Hz; 16" görülebilir alan; çift bilgisayara bağlanabiliyor; Macintosh sistemler ile uyumlu; Trinitron tüp teknolojisi.

EKSİLER Biraz ağır; fiyatı yüksek.

SONUÇ Sony, zaten yakından tanıdığımız kalitesini Multiscan G200 ile bir kez daha ortaya koymayı başarıyor.

kenan9593

NEC
MultiSync FE700



Daha önce de donanım sayfalarımıza konuk olanNec, yeni ürünü MultiSync FE700 ile kalitesini bir kez daha gözler önüne seriyor.
NEC Multisync FE700, alışmış olduğumuz diğer 17" monitörlere oranla daha küçük bir kasaya sahip. Multiscan G200 ile karşılaştıracak olursak, ikisinin de boyutlarının hemen hemen aynı olduğunu söyleyebiliriz. Monitör 16" lik görülebilir alana sahip ve bu özelliği ile bizden artı puan almayı başardı. Uzun bir süredir kaliteli 17" monitörlerin en az 16" görülebilir alana sahip olması gerektiğini tekrarlıyoruz. Ekranın tamamen düz (flat) dizayn edilmesi ve bu özelliğin ince bir anti-glare tabaka ile birleştirilmiş olması ekran yüzeyinde oluşan yansımaları neredeyse sıfıra indirmiş. Bu noktada da FE700'ün Multiscan G200 kadar başarılı olduğunu söylemeliyiz.

Ürün, maksimum 1280x1024 çözünürlüğünü destekliyor ve bu çözünürlüğü 66Hz tazeleme hızında verebiliyor. Böylesine kaliteli bir monitörün desteklediği maksimum çözünürlüğünün bu kadar az olması üzücü. Firma tarafından tavsiye edilen çözünürlük ise 1024x768. Monitör bu çözünürlüğü 85Hz tazeleme hızında verebiliyor. Ürün 0.25mm nokta çözünürlük oranına sahip ve bu oran da oldukça başarılı.



MultiSync FE700'ın ekranı düz olarak tasarlanmış ve ince bir anti-glare tabakası ile desteklenmiş.

FE700'ün en önemli özelliği ise mükemmel görüntü kalitesi. 16bit ve 32bit'te yaptığımız testlerde G200'den daha iyi bir görüntü kalitesine sahip olduğunu gördük. Özellikle 32bit renk derinliğinde, renk kalitesinin bugüne kadar karşılaştığımız monitörden daha iyi olduğunu belirtelim. Tüm renkleri en açık tondan en koyu tona kadar gösterebilen FE700 yatay ve dikey hizalama konusunda da gayet başarılı.

MultiSync FE700'ün ayarları da oldukça kullanışlı. Monitörün ayarları ön panelde bulunan 7 tuş yardımıyla yapılıyor ve bu tuşlar kolay erişilebilecek bir yerde bulunuyor. OSD menünün kullanımı da çok kolay ancak bu tür menülerin yabancısıysanız alışmanız biraz zamanınızı alacaktır.

Nec MultiSync FE700 bu ay incelemeye aldığımız monitörler içinde en iyi görüntü kalitesine sahip olanı. Fiyatı da göz önüne alındığı, kaliteli bir 17" düz ekran monitör almak isteyen herkesin ilk tercihlerinden birisi olması gerekir.

SON KARAR

ARTILAR Mükemmel görüntü kalitesi; uygun fiyat; düz ekran; başarılı anti-glare tabakası.

EKSİLER Çıkabildiği maksimum çözünürlük 1280x1024; tazeleme hızı biraz düşük.

SONUÇ Nec MultiSync FE700, yüksek fiyat performans oranıyla dikkat çeken gerçekten kaliteli bir monitör.

ÜRETİCİ FİRMA
Nec,
www.nec.com

İTHALATÇI FİRMA
GenpaCom,
(0 212) 288 10 78

FİYATI
340$ + KDV

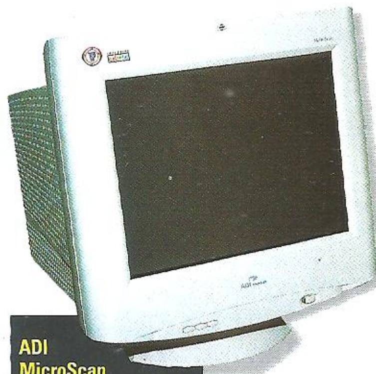
ADI
MicroScan G710

ADI, monitör konusunda hiç kuşkusuz dünyanın önde gelen üreticilerinden birisi. Hemen her bütçeye göre ürettiği ürünleriyle tanınan firma, yeni modellerinden biri olan MicroScan G710 ile bir kez daha donanım sayfalarımıza konuk oluyor.

Monitörün ilk dikkatimizi çeken özelliği, kasasının biraz büyük oluşuydu. Çoğu 17" monitöre göre masaüstünde çok daha fazla yer kaplayan G710'un bu boyutlarının altındaysa çok başarılı özellikler yatıyor.

Maksimum 1600x1200 çözünürlüğü destekleyen MicroScan G710, bu çözünürlüğü 75Hz tazeleme hızında vermeyi başarıyor. Bu değerler, 17" büyüklüğünde bir monitör için oldukça iyi. Ancak ürünün üstün olduğu tek nokta bu değil. Görülebilir alanının 16" olması, G710'u rakiplerinin bir adım önüne geçirmeyi başarıyor. Ayrıca 0.24mm'lik nokta çözünürlüğü de, gördüğümüz en iyi değerlerden birisi.

Eğer ürünü 16bit renkte kullanacaksanız, görüntü kalitesinin sizi çok fazla tatmin edeceğini söyleyemeyiz. Özellikle renklerin koyu tonlarını göstermek konusunda bazı sorunları olan G710'un bu sorunları, 32bit renge geçildiğinde büyük ölçüde ortadan kalkıyor. Monitörün tek ciddi sorunu, dikey hizalama konusunda oldukça başarısız olması. Ancak bu sorunun oyun oynarken sizi çok da fazla rahatsız etmeyeceğini belirtmeliyiz.



ADI MicroScan G710, gelişmiş özellikleriyle dikkat çekmeyi başarıyor.

MicroScan G710'un anti-glare tabakası görüntü kalitesini bozmayacak kadar ince ve bir o kadar da başarılı. Ne kadar aydınlık bir ortamda olursanız olun, yansımalardan etkilenmek gibi bir sorun yaşamayacağınızı garanti edebiliriz. Tabi monitörün yansımalar konusunda başarılı olmasının tek nedeni anti-glare tabakası değil. Ekranın düz olması da, gelen ışıkların yansımasını engelleyen önemli bir etken.

G710'un üzerindeki üç tuş yardımıyla OSD menüye ulaşmak ve buradan gerekli ayarları yapmak oldukça kolay. Menü çok basit hazırlanmış ve bir seçenekten diğerine geçmek için uzun bir yol katetmenize gerek kalmıyor.

Piyasadaki en iyi 17" monitör olmasa da, üretim kalitesiyle oyuncular için tavsiye edilebilecek bir ürün olan G710, kesinlikle dikkat edilmesi gereken bir monitör.

SON KARAR

ARTILAR 1600x1200@75Hz maksimum çözünürlük; 0.24mm nokta çözünürlüğü; 16" görülebilir alan; özellikle 32bit'te yüksek görüntü kalitesi.

EKSİLER Kasası biraz büyük; Dikey hizalama konusunda sorunları var.

SONUÇ G710, sıkı oyunculara sonsuz oyun zevkini sunabilen bir monitör.

ÜRETİCİ FİRMA
ADI,
www.adi.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Harmony
(0212) 258 30 24

FİYATI
500$ + KDV

kenan9593

HYUNDAI
DeluxScan B790S

ÜRETİCİ FİRMA
Hyundai,
www.hei.co.kr

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0212) 599 30 50,
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
330$ + KDV

Bu ay incelediğimiz dördüncü ve son 17" monitör, daha çok orta düzeyde kullanıcılar için ürettiği monitörlerle tanıdığımız Hyundai'ın en son modeli olan DeluxScan B790S.

Ürün, teknik özelliklerine baktığımızda gerçekten de orta seviyeli bir monitör olmaktan öteye gidemiyor. Ama bu özelliklere geçmeden önde, onu diğer 17" monitörlerden ayıran çok önemli bir farktan bahsetmekte yarar var. Bu fark, kasasının çok küçük olması. Bugüne dek pek çok 15" monitörde bile görmediğimiz boyutlar (özellikle derinlik), DeluxScan B790S ile hayata geçirilmiş. Özellikle derinlik dememizin nedeni, bu değerin sadece 392mm olmasından kaynaklanıyor.

Ürünün teknik özellikleri ise, bir önceki model olan 7770 Dream'in bir adım önünde olsa da, hala üst düzey bir monitörde gördüğümüz özellikler kadar başarılı değil. Özellikle 15,7"lik görülebilir alan, bu ay incelediğimiz dört monitör arasında en küçük olanı. Bu yüzden karşımızda 17" bir monitör olduğu hissini yaşamakta oldukça zorlandık. Aynı şekilde 0,26mm'lik nokta çözünürlüğü de, bu büyüklükte bir monitör için gayet sıradan bir değer. Ama piyasada bundan daha kötü değerlere sahip çok fazla sayıda monitör olduğu da unutulmamalı. Ürünün sunabildiği maksimum çözünürlük ise 1600x1200.



B790S'in boyutları o kadar küçük ki, masaüstünde neredeyse 15" bir monitörün kapladığı alan kadar az yer tutuyor.

DeluxScan B790S'in sunduğu görüntü kalitesi, çoğu kullanıcıyı memnun edebilecek kadar iyi. İster 16bit renkte ister 32bit renkte çalışın, monitörün özellikle renk tonlarında ne kadar başarılı olduğunu hemen farkedeceksiniz.

Ekranın küresel oluşu, yansıma sorununu da beraberinde getiriyor. Yansımaları engellemek için kullanılan antiglare tabakası başarılı olsa da, kesin bir çözüm sunamıyor.

B790S'in ayarları, dört adet tuş yardımıyla yapılıyor ve kullanımı oldukça basit. OSD menü yardımıyla her türlü seçeneğe kolayca ulaşmak mümkün.

Hyundai DeluxScan B790S, fazla para harcamadan tüm ihtiyaçlarına karşılık verebilecek bir monitör arayan kullanıcılar için bulunmaz bir fırsat.

SON KARAR

ARTILAR Boyutları inanılmaz derecede küçük; renklerin tüm tonlarını ekrana yansıtabiliyor; uygun fiyat

EKSİLER Görülebilir alanı küçük; yansıma sorunu var.

SONUÇ *B790S, ucuz fiyatıyla ortalama ihtiyaçlara rahatlıkla cevap verebilen bir monitör.*

LEADTEK
WinFast VR300

ÜRETİCİ FİRMA
Leadtek,
www.leadtek.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Turcom,
(0216) 330 57 83

FİYATI
121$ + KDV

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
2543 mark@640x480
1520 mark@1024x768

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 27,8fps
1024x768: 16,9fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 34,5fps
1024x768: 21,1fps

Son zamanlarda en çok ilgi çeken ürünlerin başında 3D gözlükler geliyor. Daha önce Asus ve Elsa'nın bu tip ürünlerine sayfalarımızda yer vermiştik. Bu sayımızda ise, 3D dünyasının baş kahramanlarından birisi olan Leadtek'in VR300'ünü inceliyoruz.

WinFast VR300, SIS grafik işlemcili bir ekran kartı ve 3D gözlükten oluşan bir set. AGP veriyolunu kullanan kart, 16MB SDRAM ile desteklenmiş. 125Mhz çekirdek hızı ve 125Mhz bellek hızına sahip olan ürünün performansı, ne yazık ki piyasadaki ucuz ekran kartlarından çok farklı değil. Zaten benchmark skorlarımıza bakıldığında bu durum çok açık bir şekilde ortaya çıkıyor. Direct3D ve OpenGL desteğine sahip olan kartın özellikle OpenGL konusunda oldukça başarısız olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin *Quake II* Demo1 testinde 800x600 gibi düşük bir çözünürlkte bile ancak 34,5fps'lik bir değere ulaşabildik. *Quake III: Arena*'da ise bu rakam 27,8fps'ye kadar düştü. Yani eğer oyunları 800x600 üzerinde bir çözünürlükte oynamak istiyorsanız, VR300 size yetmeyecektir.


WinFast VR300 ile gelen ekran kartı, çoğu oyunda yeterli performansı sağlayamıyor.

Kartın kurulumu, diğer tüm Leadtek kartlarında olduğu gibi oldukça basit ve sorunsuz. Ama sürücülerin çok başarılı olduğunu söyleyebilmek biraz zor. Kart için yapabileceğiniz ayarlar çok sınırlı ve kesinlikle ihtiyacı karşılayacak düzeyde değil.

Kartın arka panelinde ekran çıkışı ve 3D gözlüğü bağlayabileceğiniz bir giriş mevcut. Gözlüğü kullanmak için yapmanız gereken, bu girişe takmak ve ayarlardan aktif hale getirmek. Peki ürün ne derece başarılı? Doğruyu söylemek gerekirse, geçen ay incelediğimiz Asus V6600 GeForce'un 3D gözlüğü kadar yüksek bir performansa sahip değil. Ancak grafiklere derinlik kattığını da kabul etmek gerekir.

Ürünle birlikte gelen iki CD'den ilkinde gerekli sürücülere, ikincisinde ise DVD Magic ve Colorofic yazılımlarına yer verilmiş. Özellikle DVD Magic programı, DVD fanatiklerini memnun edebilecek özelliklere sahip. Kart da DVD konusunda aynı düzeydeki diğer kartlara oranla oldukça başarılı. Zaten dikkat çeken en önemli artı özelliği de bu.

VR300, güzel bir düşüncenin ürünü olsa da, oyuncuların isteklerini tam olarak karşılayabilecek bir set değil. Ama fiyatının benzer diğer setlere oranla bir hayli makul olduğu da bir gerçek.

SON KARAR

ARTILAR DVD konusunda oldukça başarılı; fiyatı tüm kullanıcılar için uygun.

EKSİLER Kartın 3D performansı çok düşük; gözlük daha başarılı tasarlanabilirmiş; sürücüler zayıf.

SONUÇ WinFast VR300, fiyatı her ne kadar uygun olsa da hız ve görüntü kalitesi konusunda kesinlikle yetersiz bir ürün.

kenan9593

www.yokyok.com.

Aradığınız Herşey!..

kenan9593

CREATIVE

Modem Blaster USB



ÜRETİCİ FİRMA
Creative,
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0212) 599 30 50,
GenpaCom,
(0212) 288 10 78,
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
77$ + KDV

DİĞER SEÇENEKLER

Piyasadaki sorunsuz tek external modem Creative Modem Blaster USB değil. Eğer diğer üreticilerin modellerini de incelemek isterseniz, tavsiyemiz Diamond ve 3Com'un web sayfalarına göz atmanız olacaktır:
Diamond: www.diamondmm.com
3Com: www.3com.com

Donanım konusunda dünyanın önde gelen üreticilerinden birisi, hiç kuşkusuz Creative'dir. Yoluna Sound Blaster serisi ses kartlarıyla başlayan şirket, bugün ekran kartından CD-ROM'a kadar çok geniş bir ürün yelpazesine sahip ve ürünleriyle ses getirmeyi başarıyor. Internet meraklıları için piyasaya sürülen Modem Blaster USB de bunlardan birisi.

Haziran 99 sayımızda incelediğimiz Modem Blaster Flash56II External modem, Creative'in modem konusunda kullanıcıların beğenisine sunduğu ilk üründü ve oldukça da başarılı olmuştu. Modem Blaster USB ise, daha gelişmiş özelliklere sahip ve eski modelinden aşağı kalır hiç bir yanı yok. Adından da anlaşılabileceği gibi USB arabirimini kullanan ürün, bu sayede oldukça rahat bir kuruluma sahip. Yapmanız gereken tek şey, modemi kasanın arkasındaki boş USB yuvalarından birine takmak ve beraberinde gelen CD'den gerekli sürücüleri yüklemek. Üstelik bu işlemlerden sonra bilgisayarınızı yeniden başlatmanıza gerek yok.

Modem Blaster USB'nin oldukça



Creative'in tanıdık kalitesi, Modem Blaster USB ile bir kez daha karşınızda.

çarpıcı bir tasarımı var. Siyah rengi ve başarılı görünümüyle daha ilk bakışta ne kadar kaliteli bir ürün olduğunun ilk sinyallerini veren modem, gerçekten de özellikleri ve performansıyla rakiplerinin bir adım önüne geçmeyi başarıyor. Ürünün arka panelinde telefon hattını ve telefonu bağlayabileceğiniz iki hat girişi ve USB girişi yer alıyor. Sağ kısımda ise bir mikrofon ve bir hoparlör girişi mevcut. Eğer modeme bağlayabileceğiniz hoparlör ve mikrofona sahipseniz, başarılı ses özelliklerinden sonuna kadar yararlanmanız mümkün. Örneğin modem üzerinden telefon görüşmesi yapabilir ya da ürünü bir telesekreter gibi kullanabilirsiniz. Web kameranız varsa, video konferans yapma olanağınız da var.

Internet bağlantılarında maksimum 56K bağlantı hızına ulaşabilen modemin oldukça zengin bir yazılım desteği sunduğunu da belirtmekte fayda var. Ürünle birlikte gelen yazılımlar, fakstan telefon rehberine kadar birçok olanak sunan Communicate!, telesekreter özelliği için mesaj hazırlayabileceğiniz AudioWiz ve Internet üzerinden telefon görüşmesi yapmanıza olanak tanıyan Mediaring Talk.

Tüm bu özelliklerine göre oldukça uygun bir fiyata sahip olan Modem Blaster USB, sorunsuz Internet bağlantısı isteyen tüm kullanıcılar için en iyi seçimlerden birisi.

SON KARAR

ARTILAR Kaliteli üretim; başarılı ses özellikleri; USB arabirimi; zengin yazılım desteği.

EKSİLER Buraya yazılabilecek hiç bir eksisi olmaması.

SONUÇ Modem Blaster USB, external bir modemden beklenen tüm özelliklere sahip ve fiyatı da oldukça uygun.

LEADTEK

WinSurf V90USB



ÜRETİCİ FİRMA
Leadtek,
www.leadtek.com

İTHALATÇI FİRMA
Turcom,
(0 216) 330 57 83

FİYATI
67$ + KDV

Birçok oyunun multiplayer olarak oynanmasının single player olarak oynanmasından kat kat heyecan verici ve zevkli olduğu bir gerçektir. Multiplayer heyecanını yaşayabilmek için iki seçeneğiniz vardır. Bunlardan ilki evinizde birden fazla bilgisayar bulunması ve bu bilgisayarların yerel bir ağ ile birbirlerine bağlı olmasıdır. İkinci seçenek ise bir bilgisayar, modem ve Internet bağlantınızın olmasıdır. İlk seçenek biraz pahalı olduğu için, genelde tercih edilen ikinci seçenektir. Bu noktada iyi bir modemin gerekliliği ortaya çıkar. Çünkü iyi bir modem düşük bir ping zamanı, dolayısıyla rakiplerinizden daha hızlı olmanız demektir. Kısacası multiplayer oyun tutkunuysanız modeminize karar verirken çok dikkatli olmalısınız. Bu ay sizlere bu konuda yardımcı olmak amacıyla incelediğimiz ikinci modem Leadtek'in WinSurf V90USB'si.

WinSurf V90USB'nin dikkatimizi çeken ilk özellikleri estetik tasarımı ve küçük boyutları oldu. İlgimizi çeken bir diğer özelliği ise USB arabirimini kullanıyor olması. Ürünü bilgisayarınıza bağlar bağlamaz sisteminiz tarafından tanınıyor ve size sadece kurulum CD'sini takıp sürücülerini yükleme işi kalıyor. Bu işlem de sadece bir iki dakikanızı alıyor.



Winsurf V90USB hoş tasarımı ile masaüstünüzü süsleyecek bir ürün.

Modemin teknik özelliklerine gelince. WinSurf, V.90 56K standardını destekliyor ve MNP5, V.42bis data sıkıştırması ile MNP4, MNP3, MNP2, LAMP ve V.42 hata düzeltme protokolleriyle uyumlu. V.80 video konferans standardı desteği bulunuyor ve Voice özelliği sayesinde telesekreter olarak kullanılması mümkün. Ayrıca ürün Class 1 Fax protokolleri desteğine de sahip. Buraya kadar normal bir 56K modem özelliklerine sahip olan WinSurf V90USB'nin önemli bir özelliği, Virtual UART teknolojisini kullanıyor olması. Bu teknoloji ile maksimum 460.8kbps DTE hızına ulaşmanız mümkün.

Bu ürünün dikkat çeken bir diğer özelliği ise, çok geniş bir yazılım desteğine sahip olması. Oldukça yaygın olarak kullanılan bir browser olan Netscape 4.5, medya uygulama yazılımı Real Player G2, e-mail yönetim programı Eudora Pro 4.1, video konferans yazılımı olan LinkTEL, Internet telefonu yazılımı MediaRing Talk, görüntülü mail yollamanızı sağlayan VideoLive Mail bu yazılımlardan sadece birkaçı.

WinSurf V90USB, bir modemde mutlaka bulunması gereken tüm özelliklere sahip. Yüksek performansı ile göz dolduruyor. Görülen o ki Leadtek yine iyi bir iş çıkarmış.

SON KARAR

ARTILAR USB arabirimini kullanması; hoş tasarım; Virtual UART teknolojisi; çok geniş yazılım desteği.

EKSİLER Bu fiyat dilimindeki diğer modemlere fazla şans tanımaması.

SONUÇ WinSurf V90USB hoş tasarımı, yüksek performansı ve geniş yazılım desteğiyle değerlendirilmesi gereken bir ürün.

kenan9593

■ TEAC

PowerMax 2000

Donanım bölümümüzü yakından takip eden okurlarımız, geçtiğimiz aylarda incelediğimiz Teac'ın PowerMax 500 ve 1000 hoparlör sistemlerini hatırlayacaklardır. Her iki ürün de Editörün Seçimi ödülünü almayı başarmıştı. Bu konudaki başarısını ispatlayan firmanın bu ay incelemeye aldığımız yeni hoparlör sistemi ise PowerMax 2000 adını taşıyor.

PowerMax 2000, 1 merkez, 1 subwoofer, 2 ön ve 2 arka olmak üzere toplam 6 parçadan oluşan bir hoparlör sistemi. Sadece 10 dakikalık bir uğraş sonucunda sistem kolaylıkla kurulabiliyor. Firmanın diğer hoparlör sistemleriyle karşılaştığımız zaman PowerMax 2000'de yer alan hoş değişikliklerden biri, hoparlör kablolarının oldukça uzun tutulmuş olması.

Üründeki bir diğer yenilik ise, ses gücünün bir hayli arttırılmış olması. Sistemin toplam ses gücü 120Watt RMS. 3" çapındaki ön ve arka hoparlörler 4x15Watt RMS gücünde. Yine 3" çapındaki merkezi hoparlör 15Watt RMS ses çıkış gücüne sahip. PowerMax 2000'in dikkat çeken özelliklerinden biri güçlü subwoofer'ı. 6.5" çapında ve çıkış gücü 45Watt RMS olan bu subwoofer, piyasada bulabileceklerinizin içinde en iyilerinden biri.



PowerMax 2000 gerçekten çok güçlü bir subwoofera sahip.

Hoparlör sisteminin en hoşumuza giden bir yanı, subwoofer üzerinde herhangi bir ayar düğmesinin yer almaması. Tüm ayarlar merkezi hoparlörün yanına yerleştirilmiş bir amfi yardımıyla yapılıyor. Bunun yanı sıra amfi üzerinden yapabileceğiniz ayarları bir uzaktan kumanda ile yapmanız da mümkün. Subwoofer üzerinde 3 giriş bulunuyor. Bunlardan biri analog, diğer ikisi ise Coaxizl SP/DIF ve Optical SP/DIF girişleri. PowerMAX 2000, Dolby Digital 5.1, Dolby Pro Logic, Stereo, Theater ve Hall olmak üzere toplam 5 değişik surround modunda çalışabiliyor.

Yaptığımız testlerde ürün performansıyla bizi memnun bıraktı. Subwoofer 45Watt'ın hakkını sonuna kadar veriyor. Ancak bas çok açıldığında yan hoparlörlerde cızırdama oluşabiliyor. Bu kusurun dışında sesin oldukça net ve temiz olduğunu belirtelim. Sistemin oyunlardaki başarısını da unutmamak gerekir. Sesi çok iyi dağıtabiliyor ve mükemmel bir oyun atmosferi yaratıyor.

Home Theater özelliğine sahip bir hoparlör setiyle evinizde sinema, müzik ve oyun keyfi yaşamak istiyorsanız, PowerMax 2000'i göz ardı etmemeniz gerekir.

SON KARAR

ARTILAR Yüksek ses çıkışı; Dolby Digital 5.1; subwoofer üzerinde herhangi bir ayar tuşu bulunmuyor; uzaktan kumanda.

EKSİLER Yüksek fiyat; aşırı baslarda yan hoparlörlerde cızırdama olabiliyor.

SONUÇ Teac, bu hoparlör setiyle DTT 2500 Digital'ine meydan okuyor. Ancak yüksek fiyatı, karşısındaki en büyük engel.

ÜRETİCİ FİRMA
Teac,
www.teac.com

İTHALATÇI FİRMA
Sky,
(0 212) 225 68 08

FİYATI
330$ + KDV

■ AZTECH

PCI 288-Q3D II

Creative'in ses kartı piyasasında üstünlüğünü devam ettirdiği şu günlerde rakip firmaların pastadan bir dilim koparmak için çalışmaları, bu piyasadaki kızışmayı iyice arttırdı. Neredeyse her gün yeni bir ürün marketlerde yerini alırken, bu ürünlerin bazıları Sound Blaster Live!'ın tahtını sallamaya aday. Aztech PCI 288-Q3D II'de bu amaç için geliştirilmiş ses kartlarından biri.

Aztech PCI 288-Q3D II'nin dikkat çeken başlıca iki önemli özelliği bulunuyor. Bunlardan ilki piyasada bulunan pek çok ses kartının aksine, Trident 4Dwave-NX ses çip setini kullanıyor olması. Diğer önemli özelliği ise hem Aureal'in A3D teknolojisini hem de Creative'in EAX ses teknolojini desteklemesi. PCI veri yolunu kullanan kart, SoundBlaster ve AdLib uyumlu. Ayrıca DirectSound, DirectSound3D ve DirectMusic desteği bulunuyor. Kartın bir diğer özelliği Qsound Qsoft3D pozisyonel üç boyutlu ses teknolojisini kullanması. Bu teknoloji sayesinde ikili ve dörtlü hoparlör setlerinden veya sıradan bir kulaklıktan 3D ses alınabilmesi mümkün.



Aztech PCI 288-Q3D II'nin en büyük özelliği hem A3D hem de EAX teknolojilerini destekliyor olması.

Kartın arkasında iki adet hoparlör ve bir adet SPDIF çıkışı, bir mono mikrofon ve bir line-in girişi var. Ayrıca yine kartın arkasında MPU401 UART MIDI girişi yer alıyor. Bu giriş standart joystick portu üzerinden sağlanmış. Kart üzerinde de CD-ROM veya DVD-ROM, modem ve AUX cihazlarını bağlayabilmeniz için soketler yer alıyor.

Yaptığımız testlerde Aztech PCI 288-Q3D II oldukça iyi bir performansı sergiledi ve ses kalitesiyle bizi memnun etmeyi başardı. Oyunlarda sergilediği pozisyonel ses efektleri gerçekten çok başarılı. İkili hoparlör setlerinde bile bu efektleri hissetmeniz mümkün. Kartın dörtlü hoparlör setlerinde daha başarılı olduğu da bir gerçek. Ancak SoundBlaster Live!'ın ses kalitesine yaklaşamadığını da belirtmemiz gerekiyor.

Biraz da ürünle beraber gelen yazılımlardan bahsedelim. Clef Studio 3.0 bir ses uygulama yazılımı. Bu yazılım MIDI, WAVE formatlı ses dosyalarını açabiliyor ve CD Player özelliğine sahip; aynı zamanda ses editörü olarak da kullanılabiliyor. Yamaha SoftSynthesizer ise MIDI dosyalarını çalabildiğiniz bir yazılım.

Aztech PCI 288-Q3D II düşük fiyatı ve yüksek performansı ile göz dolduran ve kaçırılmaması gereken bir ürün, ancak Sound Blaster Live! kalitesini yakalamadığını bir kez daha belirtelim.

SON KARAR

ARTILAR EAX ve A3D desteği; 4 hoparlör girişi; SPDIF çıkışı; düşük fiyat.

EKSİLER Yetersiz yazılım desteği; ses efektlerinde problemler bulunuyor.

SONUÇ Uygun bir fiyata pozisyonel ses keyfi yaşamak istiyorsanız Aztech PCI 288-Q3D II üstünde düşünmeniz gereken ürünlerden biri olmalı.

ÜRETİCİ FİRMA
Aztech,
www.aztech.com.sg

İTHALATÇI FİRMA
Albim,
(0 216) 349 89 70

FİYATI
29$ + KDV

kenan9593

■ CREATIVE
CD5230E

ÜRETİCİ FİRMA
Creative,
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0212) 599 30 50,
GenpaCom,
(0212) 288 10 78,
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
58$+KDV

BENCH MARKLAR

CD TACH 98
Maksimum okuma hızı: 6761kps
Minimum okuma hızı: 3113kps
Ortalama okuma hızı: 4850kps
Veri erişim süresi: 72ms

Creative, yıllardır en çok CD-ROM satan üreticilerin başında geliyor. Ancak bu markayı taşıyan CD-ROM'larının bu kadar başarılı bir satış performansı yakalamasının altında yatan ana neden, ürünlerin performansları değil. Asıl neden, firmanın izlediği strateji. Bunun en güzel örneği, uzun süre piyasada fırtınalar kopartan 48X Infra CD-ROM'lar. Bu sürücüler, performanslarıyla üst düzey CD-ROM'lar kadar başarılı olamasalar da, uzaktan kumandaları ve bununla birlikte gelen ilginç özellikleriyle en çok tercih edilen ürünlerin başında geldiler.

Ancak Creative, artık uzaktan kumandanın eskisi kadar etkili olmayacağını düşünüyor olmalı ki, artık bu özelliğe sahip olmayan ürünlerle de karşımıza çıkıyor. Creative CD5230E 52 hızlı bir sürücü ve bu hızıyla piyasanın 1 numarası olmayı başarıyor. Peki ama sürücünün gerçek performansı bu rakamı yansıtabiliyor mu?

CD5230E'in testimizde elde ettiği sonuçlara bakınca, ürünün başarılı bir performansa sahip olduğunu düşünebilirsiniz. Doğruyu söylemek gerekirse CD-ROM sürücü, performansı açısından birçok rakibinden daha iyi. Ama bu sonuçları geçen ay bizden Editörün Seçimi ödülünü alan Toshiba XM-6702B ile karşılaştırdığımızda gerçek ortaya çıkıyor. Toshiba, 48X bir sürücü olmasına rağmen, hem maksimum okuma hızı, hem de ortalama okuma hızı konusunda CD5230E'den çok daha başarılı bir performansa sahipti. CD5230E'in üstün olduğu tek nokta ise, 72ms'lik rastgele okuma süresi. Ürünün sürücü ortalaması ise 30,8X.



Creative, CD5230E ile 52X'e ulaşan ilk üreticilerden birisi olmayı başardı.

Bu noktada ürünün çok önemli bir eksisinden bahsetmekte yarar var. Ürün çalışırken çok fazla gürültü yapıyor ve bu gürültü zaman zaman çok rahatsız edici olabiliyor. Daha önce de Creative'in CD-ROM'larından birini kullandıysanız, bu gürültüye hiç yabancılık çekmeyeceksiniz. Bizim anlamadığımız, Creative gibi büyük bir üreticinin, neden CD-ROM'larındaki gürültü sorununu çözemediği...

Creative CD5230E, piyasaya ilk giren 52 hızlı CD-ROM sürücü olarak dikkat çekiyor olsa da, performansı ile bu rakamın hakkını tam olarak verdiğini söylemek bir hayli zor. Eğer yeni bir CD-ROM sürücü almayı planlıyorsanız ve sizin için yüksek hız her zaman ön plandaysa Creative CD5230E'yi mutlaka değerlendirin. Ama gürültüsüz bir CD-ROM sürücü istiyorsanız, diğer markalara bir göz atmanızı tavsiye ederiz.

SON KARAR

ARTILAR Rastgele erişim hızı çok başarılı; performansı fena değil.

EKSİLER 48X sürücülerden farklı bir performans sergileyemiyor; çok gürültülü çalışıyor.

SONUÇ Performansıyla göz doldursa da, CD5230E'nin ciddi sorunları olduğunu kabul etmeliyiz..

■ IMMANUEL
TelMouse

ÜRETİCİ FİRMA
Immanuel,
www.immanuel.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Adım Bilgisayar Sistemleri,
(0216) 492 45 80

FİYATI
37$ + KDV

Mouse, bilgisayar başındayken en çok kullandığımız bileşenlerin başında geliyor. Bugüne kadar çok değişik tip ve modellerde karşımıza çıkan bu küçük yardımcının, çoğu zaman kıymetini bilmeyiz, hor kullanırız ve bozulunca hemen bir kenara atarız. Benzer bir şekilde, hayatımızda büyük bir yere sahip olan bir diğer cihaz da telefondur. Günümüzde artık neredeyse onsuz bir hayat düşünülemez hale geldi. Evimize, arabamıza sonra da cebimize girdi; çok değişik boyutlarda ve tiplerde üretildi ve şimdi de çok ilginç bir düşüncenin parçası konumunda.

İsterseniz sözü daha fazla uzatmadan bu TelMouse'un nasıl birşey olduğundan bahsedelim. İsminden de anlaşıldığı gibi TelMouse, mouse ve telefonun aynı cihaz içinde bütünleştirilmiş hali. Bir başka deyişle TelMouse, telefon özeliğine sahip bir mouse. Pek çoğunuzun "şimdi de bu çıktı başımıza" dediğinizi duyar gibiyiz. Çünkü bu ürünle ilk karşılaştığımız zaman bizim de tepkimiz aynı olmuştu. Fakat onu inceledikçe aslında ne kadar faydalı bir ürün olduğunu anlamaya başladık.



Immanuel TelMause çok ilginç bir düşüncenin ürünü. Ancak ne kadar kullanışlı olduğu tartışılır.

TelMouse, üzerinde yer alan telefon ve mouse tuşlarıyla oldukça ilginç bir görünüme sahip. İlk bakışta kullanışsız gibi görünse de elinizin altına aldığınız anda ne kadar ergonomik olduğunun farkına varıyorsunuz. Mouse'u kavradığınız zaman iki tuşunun hemen parmaklarınızın altında kaldığını göreceksiniz. Baş parmağınızın denk geldiği yerde bulunan düğmenin telefonu açıp kapamaya yaradığını belirtelim.

TelMouse, PS/2 bağlantı portunu kullanıyor. PS/2 jakının yanından çıkan telefon kablosu modemin çıkışına ya da direkt olarak telefon hattına bağlanabiliyor. Ancak bu telefon kablosu oldukça kısa olduğundan, direkt olarak telefon hattına bağlanabilmesi için hattın bilgisayarınızın hemen yanında olması yada bazı uzatma aparatları kullanmanız gerekiyor.

Telefon konuşması iki şekilde yapılabiliyor. Direkt olarak mouse'u elinize alıp bir telefon ahizesi gibi kullanabilir (her ne kadar çok komik görünecek olsanız da) veya mouse'un yanında yer alan çıkışa ürünle birlikte gelen mikrofon-kulaklığı bağlayıp konuşmanızı bu mikrofon ve kulaklık sayesinde yapabilirsiniz.

TelMouse, hayatımızı kolaylaştıran iki önemli cihazı başarıyla birleştirmiş bir ürün. Masaüstünü renklendirmek ve değişik düşüncelerden hoşlananların ilgisini çekecektir. Hepsinden öte 37$ gibi bir ücret karşılığında hem bir mouse hem de telefon sahibi olacaksınız.

SON KARAR

ARTILAR Düşük fiyat karşılığı hem mouse hem telefon alınıyor; güçlü bir mikrofonu var; tekerleği bulunuyor.

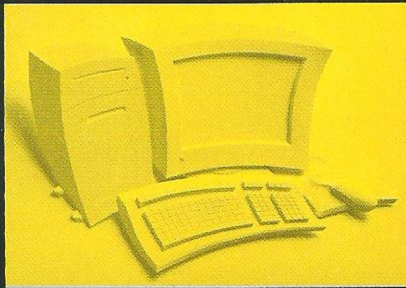
EKSİLER Tekerleği çok başarılı değil ve bulunduğu yer de kullanışlı değil.

SONUÇ TelMouse, çok ilginç ve güzel bir düşüncenin ürünü. Eğer ona alışırsanız, kolay kolay vazgeçemeyeceksiniz.

kenan9593

Herkes hızlı bir oyun bilgisayarına sahip olmak ister. Ancak paranız kısıtlı ise veya "para benim için önemli değil" diyorsanız, ne yapmanız gerekir? Size en yakın bilgisayar satıcısına gidip, sadece onların size sunduğu sistemleri mi almak zorundasınız? Bundan böyle her ay "Ayın Üçlüsü" sayfamızda ucuz, orta ve yüksek fiyatlı sistemler için tavsiye ettiğimiz parçaların listesi yer alacak. Fiyatlar firmaların listelerinden alınmıştır ve bu fiyatlar satın aldığınız yerle bağlantılı olarak daha düşük veya yüksek olabilir.

YENİ DÜNYANIZI SEÇİN

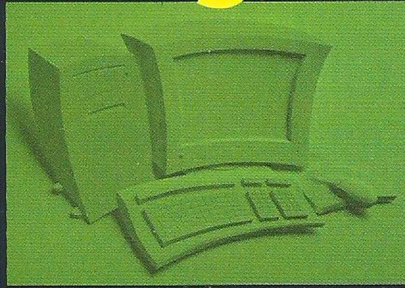


EKONOMİK SİSTEM

FİYAT: YAKLASIK 1300S

KASA: Asus T5 .... 66S
İSLEMCİ: Intel Celeron 500MHz 171S
ANAKART: Abit BE6 .... 121S
HAFIZA: 64MB PC-100 SDRAM 85S
PPGA (SOKET 370) DÖNÜSTÜRÜCÜ:
AB-RS370 .... 15S
CD-ROM/DVD-ROM: Hi-Val 10X Pioneer
DVD-ROM 122S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB 14S
HARD DİSK: 8.4GB Fujitsu UDMA 66 .... 116S
SES KARTI: Creative SBLive! Value Digital 56S
MODEM: Diamond SupraMax 56K PCI 26S
MONİTOR: 17" Hyundai Digital 258S
VİDEO KARTI: 3dfx Voodoo 3 3000 .... 142S
JOYSTICK: Logitech WingMan Digital 23S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder
Gamepad Pro 38S
HOPARLÖR: Genius SW 4.1 Surround 57S
KLAVYE: Mitsumi 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft 45S

TOPLAM: 1,365S

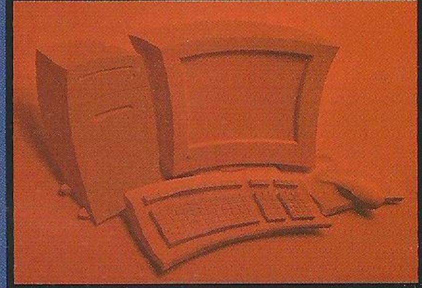


ORTA SEVİYELİ SİSTEM

FİYAT: YAKLASIK 2100S

KASA: Asus T5 .... 66S
İSLEMCİ: AMD Athlon 500MHZ 194S
yada Intel Pentium III 500MHz 326S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11 .... 168S
PIII icin Abit BE6 .... 135S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM 156S
CD-ROM/DVD-ROM:
Creative Encore 6X + Dxr3 .... 220S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB 14S
HARD DİSK: 13.5GB Western Digital 141S
SES KARTI: Creative SBLive! Player 81S
MODEM: Diamond SupraMax 56K PCI 26S
MONİTOR: 19" Hyundai 9695C 483S
VIDEO KARTI:
Creative Labs 3D Blaster TNT2 Ultra 187S
JOYSTICK:
Microsoft Sidewinder Precisson Pro 65S
GAMEPAD:
Microsoft Sidewinder Gamepad Pro 38S
HOPARLÖR:
Cambridge SoundWorks FPS 1000 .... 98S
KLAVYE: Mitsumi 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft 45S

TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 2.091S
AMD Athlon-tabanlı: 1.992S



PAHALI SİSTEM

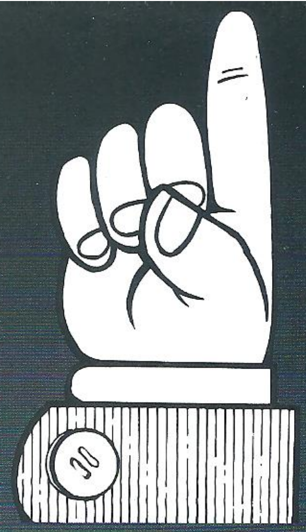
FİYAT: YAKLASIK 3400S VE ÜSTÜ

KASA: Asus T10 .... 85S
İSLEMCİ: AMD Athlon 700MHZ 500S
yada Intel Pentium III 600MHz 632S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11 .... 170S
PIII icin Abit BE6 .... 135S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM 156S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 6X + Dxr3 .... 220S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB 14S
HARD DİSK: 20.4GB Seagate Baracuda 296S
SES KARTI: Creative SBLive! Platinum 209S
MODEM: 3COM #5685 56K v.90 .... 105S
MONİTÖR: 21" Sony 500 PST 1050S
VIDEO KARTI: Creative Geforce 256 TV-OUT 265S
JOYSTICK: Saitek X36 Flight Control System 112S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Dual Strike 53S
HOPARLÖR: Cambridge Soundworks FPS 2000 .... 152S
KLAVYE: Logitech 114S
USB MOUSE: Microsoft Intelli Mouse Explorer 75S

TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 3.607S
AMD Athlon-tabanlı: 3.419S

kenan9593

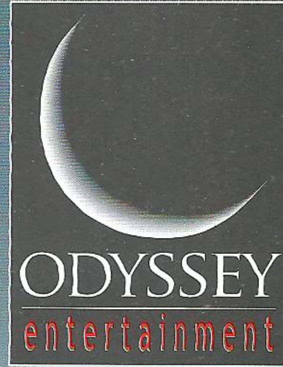
Sadece bir dakika



✔ Gümrük vergisi, KDV, Fon ve Lisans ücretleri ödenmemiş, kaçak bilgisayar oyunlarına itibar etmeyerek,

✔ vergi kaçakçılığına teşvik etmemiş olmanın onurunu ve huzurunu yaşayın.

Ekonomiye sağlık kazandıran bu tutumumuzun dönüşü, güçlü ekonominin artan hizmet kalitesi ile yine size olacaktır.



Orijinal - Ekonomik - Kaliteli ve tüm vergileri ödenmiş bilgisayar oyun CD'leri

Odyssey bundan sonra sizin de tercihiniz olacaktır.

kenan9593

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.

Bu ay: Oyun Kontrol Cihazları Bölüm:1

KONTROL CİHAZI	İNCELENDİĞİ TARİH	FİYATI*	DÜĞME SAYISI	KONTROL TİPİ	ÖZELLİKLERİ	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
Dexxa Steering Wheel	Mayıs '99	82$	2	Direksiyon	Pedal ve vites kolu	Mascom (0212) 2121366	Fiyat-performans oranına baktığımızda, Steering Wheel bir adım önde.
Rockfire AvantGarde USB	Mayıs '99	32$	6	Analog Joystick	Hat switch	Mascom (0212) 2121366	Bir oyuncunun isteyebileceği her türlü özelliği sunuyor. Mutlaka değerlendirin. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Quickshot GenX 700	Haziran '99	49$	5	Analog Joystick	Hat switch, throttle	Multimedya (0212) 2129850	Hem kaliteli hem de hesaplı bir joystick arıyorsanız kesinlikle GenX 700 olmalı. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Rockfire Subverter QF8000i	Haziran '99	39$	12	Dijital Joystick	Klavye girişinden bağlanıyor.	Mascom (0212) 2121366	Hayalinizdeki joystick olabilir, fakat uçuş simülasyonu için uygun bir ürün değil.
Logitech Wingman	Temmuz '99	Belli Değil	8	Gamepad	USB arabirimi	Mascom (0212) 2121366	Gamepad almayı düşünüyorsanız, Wingman'i kontrol edin.
Gravis Xterminator	Ağustos '99	91$	10	Gamepad	Hat switch	Sardes (0232) 4626973	Gravis Xterminator, bulabileceğiniz en kaliteli gamepad. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Mustek Steering Wheel	Ağustos '99	46$	4	Direksiyon	Pedal ve vites kolu	Multimedya (0212) 2129850	Oyunlarda her ayrıntıyı hissetmek istiyorsanız, force feedback cihazlar daha uygun.
Digit PC Steering Wheel Imola	Eylül '99	100$	4	Direksiyon	Pedal ve vites kolu	Taha (0212) 5578472	Digital Steering Wheel Imola, piyasadaki bir çok üründen daha kullanışlı.
MSC Multisystem MS-300	Kasım '99	52$	4	Direksiyon	Pedal, 3 farklı mod	Karma (0212) 2393200	MS-300'ü tasarlayanlar, ömürlerinde hiç oyun oynamamış olmalılar.

*Belirtilen fiyatlar, ürünün incelendiği tarihteki fiyatlarıdır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz

kenan9593

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

Merhaba değerli PC Gamer okuyucuları. Bu ay yine sizlerden yüzlerce mektup aldık. Göndermiş olduğunuz mektupların büyük bir çoğunluğunun konusu upgrade'di. Yeni çıkan ve yüksek konfigürasyon isteyen oyunlar için bilgisayarlarınıza ne gibi takviyeler yapmanız gerektiği

S **Merhaba PC Gamer,**
Her ne kadar bilgisayarlarla yeni ilgilenmeye başlamış da olsam, derginizin donanım bölümünden çok şey öğrenmiş olduğumu itiraf etmeliyim. Benim sizden öğrenmek istediğim şey ekran kartıyla ilgili... Almak istediğim bilgisayarın özellikleri şunlar: Pentium III 550, 520KB ön bellek (yanılıyor olabilirim), 64MB RAM, 8,4GB hard disk, 16 bit PCI ses (entegre), 8MB AGP ekran kartı, 56K fax-modem... Sorum şu: 8MB AGP ekran kartıyla 3D isteyen oyunlar oynanabir mi? Ayrıca entegre ses kartının özelliklerini verirseniz sevinirim. İlginize teşekkürler...

—KAAN TAŞKIN, E-MAIL YOLUYLA

C Okuyucularımıza donanım hakkında biraz olsun faydalı bilgiler verebiliyorsak ne mutlu bize. Zaten amacımız da bu. Herneyse, hemen soruna geçelim. 8MB ekran kartı demişsin ama bu kartın markasından ya da işlemcisinden hiç bahsetmemişsin. Bu durumda kartla ilgili kesin bir şey söylemek oldukça zor. Ama bilmen gereken, 8MB'lık bir ekran kartıyla özellikle yeni nesil oyunları sorunsuz oynaman bir hayli zor. Eğer iyi bir kart istiyorsan, en azından 16MB hafızaya sahip Voodoo3 3000 ya da 32MB hafızaya sahip TNT2 işlemcili bir kart almalısın. Bunlardan daha düşük özelliklere sahip kartlarla Quake III: Arena ya da benzeri oyunlarda çok sorun yaşayacağın kesin. Entegre ses kartının da çok başarılı olduğunu söyleyemeyiz. Birkaç yıl önce çok yaygın olan SoundBlaster 16 ile aynı özelliklere sahip. Yani sana sunacakları, günümüzdeki ses teknolojileri göz önüne alındığında oldukça yetersiz kalacaktır. İstediğin mükemmel ses efektleri değilse idare edebilirsin ama 3D ses istiyorsan SB Live! Value gibi 50$ civarındaki kartları seçmen gerekiyor.

S **Merhaba Türkiye'nin en iyi bilgisayar oyun dergisi,**
Fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.
1-Fifa2000 veya herhangi bir FIFA oyununu netten nasıl oynayabilirim? Bana birkaç adres yazar mısınız?
2-Şubat sayınızda donanım köşesinde "yakın bir gelecekte şu anki SDRAM'ler tarihe karışacak, çünkü DDR-SDRAM ve Rambus-DRAM devri geliyor" demişsiniz. Ben 128MB SDRAM almayı düşünüyordum. Yani şimdi almayayım mı? Bunların gelmesini mi bekleyeyim?
3-Bu yeni RAM'ler geldiği zaman biz elimizdeki SDRAM'leri çöpe mi atacağız? Bana yardımcı olacağınızdan eminim. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

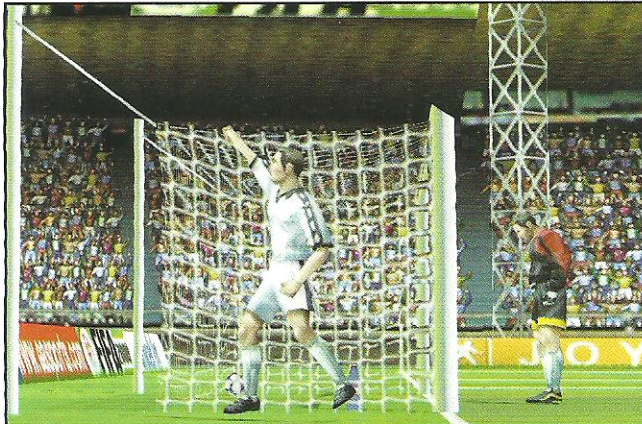
—KIVANÇ FİLİZİ, E-MAIL YOLUYLA

C 1) Şu an için sağlıklı bir şekilde FIFA oynayabileceğin bir site mevcut değil. Bunun için EA Sports'un web sayfasını düzenli olarak ziyaret etmende fayda var. (www.ea.com)
2) Şu anki SDRAM'lerin tarihe karışacağı doğru. Ama bu durum, senin şimdi SDRAM alman için bir engel değil. Bu durumu biraz EDO-RAM - SDRAM mücadelesine benzetebiliriz. Birkaç yıl önce SDRAM'ler ilk kez piyasaya sürüldüğünde EDORAM'lerin tarih olacağı görüşü hakimdi. Aslında bu görüşün çok da yanlış olmadığını söyleyebilirim. Ama şöyle bir etrafına bakarsan, bugün hala EDORAM kullanan bir çok kullanıcı olduğunu görürsün. Zaten RAMBUS'ların fiyatları 128MB için 1000$'dan başlıyor ve yaygınlaşmaları için daha en azından 1-1.5 sene kadar bir süre geçmesi lazım.
3) Yeni RAM'ler geldiği zaman elindeki RAM'leri çöpe atmana gerek yok. Bu RAM'lerin çöpe atılması için, anakartını da değiştirmen gerekir. Çünkü RAMBUS'ları kullanabileceğin anakartlar birkaç ay önce piyasaya çıkan Camino'lar(i820) ve bu kartların da ne derece başarılı olduğu hala tartışılan bir konu. Sonuçta şu an 128MB SDRAM almak, yapabileceğin en mantıklı hareket olacaktır.

S **Sevgili PC Gamer çalışanları,**
Derginiz piyasadaki "en mükemmel dergi" sıfatını yıllardır taşıyor ve geleceğe bakarsak bu sıralama değişmeycek. Gelelim konuya. Ben arkadaşımla evden eve modemle Quake III oynamak istiyorum, bana detaylı ve anlaşılır olarak bir cevap verirseniz mutlu olurum. Şimdiden teşekkürler; başarılarınızın devamını dilerim.

— KEREM AVŞAR, E-MAIL YOLU İLE

C Dergimize göstermiş olduğun ilgiden dolayı sana teşekkür ederiz, sizlere layık bir dergi çıkartabiliyorsak ne mutlu bizlere. İstersen lafı fazla uzatmadan sorunun cevabına geçelim. Öncelikle şunu belirtmeliyiz, Quake III Arena'yı Internet üzerinden oynayabilmek için orijinal Quake CD'sine ya da geçerli bir "Cd Key"e ihtiyacınız var. Ayrıca bu oyun direkt modem bağlantısı ile oynanamadığı için Internet üzerinden oynamanız gerekiyor. Şimdi adım adım yapmanız gerekenleri anlatmaya çalışalım. Internet'e bağlandıktan sonra taraflardan birinin Internet üzerinde bir "server" yani sunucu açması gerekiyor. Bunu yapmak için oyunu açıp, ana menüden "MULTIPLAYER" seçeneğini seçin. Daha sonra açılacak ekranda (Quake Servers ekranı) "Servers" başlığının karşısında yazan server tipini "Internet" seçeneğine getirin. Yine bu ekrandan oyun tipini belirledikten (Game Type) sonra "Create" seçeneğine basın. Daha sonra bir arena seçip, oyunun kaç kişi için açık olacağını belirleyip, "FIGHT"a basabilirsiniz. Böylece Internet üzerinde bir server açmış oluyorsunuz. Arkadaş veya arkadaşlarınızın bu server'a bağlanmaları için ya açmış olduğunuz oyuna verdiğiniz ismi ya da bilgisayarınızın IP adresini bilmeleri gerekiyor. Internet üzerinde oldukça fazla miktarda server bulunduğundan oyun ismi ile server arama biraz uzun ve zahmetli bir seçenek. Bu yüzden en sağlıklı ve hızlı bağlanma yolu, server'ın IP numarasını belirttiğiniz Multiplayer ekranında yer alan "Specify" seçeneğini kul-



Fifa 2000 dünyanın gelmiş geçmiş en iyi futbol oyunu olsa da; Internet üzerinden oynanması neredeyse imkansız.

YARDIM MI GEREKLİ?

Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, PC GAMER-TÜRKİYE, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli/İstanbul

ya da e-mail atın:
donanim@pcgamer.com.tr

kenan9593

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR



Quake III: Arena'yı arkadaşlarınızla birlikte oynamak istiyorsanız, sizin için en iyi seçim Internet olacaktır.

lanmaktır. Bu tuşa bastıktan sonra açılan ekranda server'ın IP adresini yazıp, Fight tuşuna basmanız yeterli, bir süre sonra (bu süre bağlantı hızınıza bağlı) server'a bağlanıp Arena zevkini arkadaşlarınızla yaşayabileceksiniz. Fakat Türkiye'nin telefon hatları ve yetersiz Servis Sağlayıcıları nedeniyle bu zevkin bir kabusa dönüşmesinin mümkün olduğunu unutma. Not: Bilgisayarının IP adresini veya numarasını öğrenmen için ne yapman gerektiği konusuna gelince. Bu aslında oldukça basit bir işlemi gerektiriyor. Başlat menüsünden "Çalıştır" seçeneğini tıkla ve açılan penceye "winipcfg" komutunu yaz. Çıkan pencerede "IP Adress" başlığının karşısında yazan numara bilgisayarının o an için aldığı IP numarasıdır. Her Internet'e bağlandığında bu numaranın da değiştiğini belirtelim. Bu numarayı ICQ ya da benzeri bir chat programı yoluyla arkadaşına bildirmen mümkün.

S **Selam! Bu ikinci e-mail ve okursanız mutlu olurum. İki tane sorum var:**
1-Benim 14 inch bir monitörüm var (Hansol). Neredeyse oynadığım tüm oyunlarda, oyun içinde çözünürlüğü 512x384 olarak ayarladığımda, ekran tamamen kararıyor ve hiçbir görüntü çıkmıyor. Ta ki çözünürlüğü tekrar eski haline getirinceye kadar. Kısacası 512x384 çözünürlükte hiçbir oyunu oynayamıyorum. Bu sorun nereden kaynaklanıyor olabilir ve çözümü nedir?
2-233MMX işlemcili ve 32MB EDO-RAM'li eski tip bir TX anakartım var. Şimdilik belleğimi 64MB SD-RAM olarak değiştirmek istiyorum. Fakat anakartımdaki RAM yuvalarının SD-RAM'lere uygun olup olmadığını bilmiyorum. Bunu nasıl öğrenebilirim ve EDO-RAM ile SD-RAM'in şekil bakımından farkı nedir, yani ikisini nasıl ayırdedebilirim?
Yayın hayatınızda başarılar dilerim!

— MEHMET TÜRKMEN, E-MAIL YOLU İLE

C Dergimize göstermiş olduğun ilgiden dolayı sana teşekkür ederiz. Sorularının cevaplarına geçmek istiyoruz.
1. 512x384 çözünürlüğü bir ara çözünürlük olduğundan dolayı ekran kartının veya monitörünün bu çözünürlüğü desteklememe ihtimali bulunuyor. Bu yüzden bu çözünürlüğe ayarladığın zaman ekran kararması veya görüntünün karışması gibi sorunlarla karşılaşman normal.
2. EDO-RAM'ler 72 pinlik modüller halinde gelirken, SDRAM'ler 168 pinlik modüller halinde geliyor. Anlayacağın üzere SDRAM'ler EDO-RAM'lere oranla daha büyük bir yapıya sahip. Anakartında eğer bu 168 pinlik RAM slotu bulunuyorsa (ki bu slot EDO-RAM slotlarının hemen yanında bulunur ve büyüklük olarak diğer slotlardan farklıdır.) anakartının SDRAM desteğinin bulunduğunu söyleyebiliriz.

S **Selam, Türkiye'nin tarafsız en iyi dergisi olduğunuzdan dolayı tebrik ederim. Şimdi sorularıma geçmek istiyorum:**
1) Benim Celeron 400, 32MB RAM, 8MB ekran kartı, 6.4GB hard disk, 15" monitörüm var. Bu sistem beni ne kadar idare eder?
2) Upgrade için ne yapmalıyım?
3) Opposing Force'u çalıştıramadım (Half-Life yüklü). Bana yardım eder misiniz?
Şimdiden teşekkür ederim.

— SAVAŞ KORAY BARÇINLI, E-MAIL YOLU İLE

C Sistemin RAM ve ekran kartı dışında yaklaşık 1 yıl daha seni idare edecektir. Ama tabii ses kartı, CD-ROM gibi bileşenlerden bahsetmediğinden bu konularda yorum yapamıyoruz. Upgrade'e en azından 32MB daha RAM ekleyerek başlayabilirsin. Ama paran yetiyorsa en iyisi toplam belleği 128MB'a çıkartman. Böylece uzun süre yeni bir takviyeye ihtiyacın olmaz ve tüm oyunları rahatlıkla oynayabilirsin. Ekran kartı için alternatiflerin çok fazla. 130$ civarında bir ücret karşılığında Voodoo3 3000 alabilirsin. Ya da daha fazla harcayıp 300$'a GeForce ve 350$'a Geforce DDRRAM alabilirsin. Özellikle GeForce'larla hiçbir sorun yaşamayacağını garanti edebiliriz. Opposing Force'u çalıştırmak için oyunun orjinal CD key'ini bilmen gerekli. Piyasadaki Opposing Force'ların bir çoğu da bu yüzden çalışmıyor zaten.



Piyasada yeni boy göstermeye başlayan Rambus-DRAM, üstün performansıyla dikkat çekiyor.

S **Merhaba PC Gamer çalışanları, Merak ettiğim sorularımı iletmek istiyorum;**
1- Ekran kartım Voodoo3 3000, sizce bu kartın upgrade olma zamanı geldi mi? Aslında ben bu karttan çok memnunum. Veya gelmediyse bunun yaklaşık upgrade zamanına ne kadar var?
2-64MB RAM'e sahibim; bunu bir 64MB RAM daha alarak 128MB yapmak istiyorum ama acaba fiyatlar iner de hata mı yapmış olurum diye düşünüyorum. Sizce hemen 128MB'a terfi etmeliyim yoksa biraz beklesem de olur mu?
3-Ekran kartımın ayarlarında, görüntü yenileme hızı opsiyonunda "en uygun" işaretli ama burada 70Hz ve 60Hz'lik değerler de var; bunları değiştirmem birşeyi değiştirir mi? Galiba bi de monitorumun bu hızları desteklemesi gerekiyormuş, benim 15" Hyundai S560 monitorüm var ve kullanma kılavuzunda 60Hz'e izin verebildiği yazıyor. Bunu 60Hz olarak işaretlersem birşey değişir mi?
4-Bir de 8X Goldstar DVD-ROM'um var. Bu DVD'nin Pioneer ve Creative'den gerilerde kaldığını biliyorum ama yine de 52X bir Creative Infra'dan iyidir değil mi?
5-Benim anlamadığım şey, DVD-ROM sadece filmlerde mi yarar sağlar yoksa görüntü ve hızı da etkiler mi?

— EREN AKSU, E-MAIL YOLU İLE

C 1) Şu an için kartını değiştirmene hiç gerek yok. Bu kartla daha 7-8 ay sorun yaşamazsın. Ama GeForce'ların GPU desteğine göre hazırlanan oyunlar piyasaya çıkmaya başladıkça Voodoo3'ler yetersiz gelmeye başlayacaktır.
2) Çok da acilen 128MB'a çıkmana gerek yok. Ama 64MB ile idare edebileceğin ay sayısı oldukça sınırlı.

kenan9593

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

Bizce parayı denkleştirdiğin an 128MB'a çıkmalısın. Fiyatların çok fazla düşeceğini sanmıyoruz. Yani şu an piyasadaki fiyatlar oldukça uygun.

3) Orada işaretli olan "en uygun" seçeneğini değiştirmene gerek yok. Zaten o seçenekte gerekli tazeleme hızı otomatik olarak ayarlanıyor. Monitörün 60Hz'i destekliyorsa, onu 60Hz yapman ya da "en uygun" olarak bırakman pek bir şey değiştirmeyecektir.

4) 52X Infra'dan iyi olup olmaması, kişiden kişiye değişir. Örneğin DVD-ROM asla hızlı bir CD-ROM'un hızına erişemez. Bu açıdan 52X Infra daha iyi. Ama normal bir CD-ROM asla DVD'leri okuyamaz. DVD-ROM da bu açıdan çok daha iyi.

5) DVD-ROM'lar,özel olarak hazırlanmış DVD oyunları oynamana da imkan sağlar. Bu tip oyunlarda görüntü kalitesi çok daha yüksek oluyor. Bunun nedeni, oyunlardaki video'ların MPEG-II formatına sıkıştırılmış olması ve hem ses açısından hem de görüntü açısından kalitenin oldukça yükselmesi.

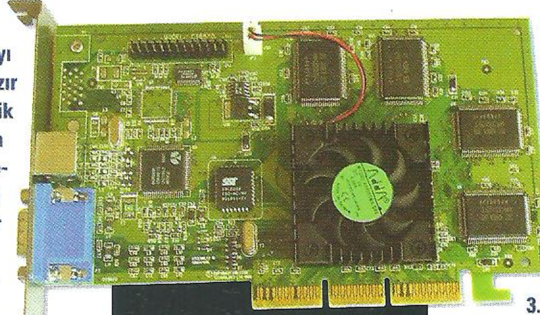
S **Merhaba,**

Sahibi olduğum nVidia Riva TNT 16MB (Creative) grafik kartım, malumunuz miadını doldurmuş bulunmakta. Bu durumda, bir yandan kaçınılmaz son -terfi- ile cüzdanımdan uçacak olan dolarları toparlamaya çalışırken bir yandan da, yaklaşık iki ay önce nVidia'nın çıkardığı GeForce256 tabanlı kartların "hangisini alsam acaba" diye düşünüyordum ve halimden memnundum. Çünkü karar vermek çok ta karmaşık değildi. Tek işlemci ve bir iki ciddi üretici... Derken eski kurt ortaya VSA-100 diye bir işlemci attı. Haliyle kararsız kaldım.

Donanımın sadece işlevine değil kendisine de hastayım (kart kolleksiyonum var). Ve dergideki resmi görünce resmen beynimden vuruldum. Kart çok ama çok harika görünüyordu. Gerçi $600'lık o kartın sahibi olamam, alsam da ancak Voodoo 5 5500 alabilirim ya, yine de kartı büyük bir ihtimalle GPU'suz olma ihtimalinden dolayı tercih etmeyeceğim. Sizinde söylediğiniz gibi Voodoo 5'lerin çıkış tarihinde piyasa GeForce'un GPU'sunu edepsizce sömüren oyunlarla dolu olacak ve bence 3dfx, 16-32bit olayında yaptığı hatayı tekrarlayacak. Mazaret hazır nasıl olsa, "Fill-rate", üstelik bu sefer önemli bir kozu da var "FSHAA ve Digital Cinematic Effects". Zaten sorun da burada ya. Bu özellikler o kadar güzel şeyler vaad ediyorlar ki... Bildiğim kadarıyla GeForce256 bu efektleri desteklemiyor. Acaba nVidia, 3dfx Voodoo 5'i piyasaya sürerken yeni bir işlemcinin duyurusunu yapar mı, daha da iyisi varsayılan işlemciyi piyasaya sürer mi? Donanım üreticileri bizden ne istiyorlar, biz ne yaptık ki bizi onulmaz acılar içinde bırakıyorlar, üstüne bir de cüzdanımızda ne var ve yok süpürüyorlar? Niye?

Lütfen bu konudaki görüşlerinizi derginizde yayınlayınız ve beni bu dertten -şimdilik- kurtarınız. 1-1,5 sene sonra sizi yine rahatsız ederim. Görüşmek üzere. Çalışmalarınızda başarılar dilerim.

— MEHMET SAİD ÖVET, E-MAIL YOLU İLE



Toshiba'nın 48 hızlı yeni CD-ROM'u, en az 40 hızlı kardeşi kadar başarılı.

C 3D dünyasındaki bu hızlı gelişme, bizi de oldukça rahatsız ediyor. Yeni teknolojilerin geliştiriliyor olması gerçekten de güzel ama 2 ayda bir yeni bir şeyle karşılaşmak ister istemez insanın aklını karıştırıyor. Birçok okuyucumuz, iki ay önce GeForce aldığını ve şimdi DDRRAM'li GeForce alması gerekip gerekmediğini soruyor. Şu an için SDRAM'li GeForce'lar bile fazlasıyla yeterli ama DDRRAM kafaları karıştırıyor. Bu durumda olan, her zamanki gibi kullanıcıya oluyor. 3dfx'in yeni Voodoo'larından biz ümitliyiz. Geçen ay yazdığımız gibi bu kartlara GPU eklenmesi hiç de zor değil ama bu konuda 3dfx'in ne karar vereceğini inan ki kestiremiyoruz. Eğer GPU olursa, kartın fiyatı ne kadar yüksek olursa olsun verilecek paraya değecektir. Ama GPU yoksa, 3dfx'in işi gerçekten zor. Çünkü GPU'nun özellikle yeni oyunlar üzerinde büyük etkisi olacağı tartışılmaz bir gerçek. Yeni Voodoo'ların efektlerine sahip olsun ya da olmasın, GeForce böyle bir durumda savaşın kesin galibi olacaktır. Sonuçta yeni çıkan herşeyi almak gibi bir durum sözkonusu olmamalı. Yani ihtiyacını karşılayan bir kartın varsa, bu tuzaklara düşmemende fayda var.

S **Selamlar,**

PII-350 CPU, ASUS P2B Mainboard, 64MB 100Mhz SDRAM, 6.4GB Western Digital HDD, 32MB Creative TNT2 Ultra, Creative SBLive!1024, 17" Philips 107E Monitor konfigrasyonlu elimden geldiğince güncel tutmaya çalıştığım bir sistemim var. Ancak son zamanlarda SystemShockII, Freespace II gibi oyunlarda teklemeler olmaya başladı. (Ayrica Soldier of Fortune ve Wheel Of Time demolarını teklemeler yüzünden oynayamadım bile) Tekleme dediğim HDD lambasının yanması ve ekranın kısa sürelerle donması, frame rate'in iyice duşmesi...

1.Sizce elimdeki sistemde bunun olması doğal mıdır? (Sanki bana RAM kaynaklıymış gibi geliyor, yanılıyor muyum?)

2.Turkiyede ki bilgisayar toptancılarında ne olduğu belli olmayan RAM'lar satılıyor, garantisi falan yok (aslında belki vardır ama toptancıların verdiği garantiyi garantiden sayarsak). Ancak SAMSUNG ve Kingston gibi markalı RAM'lerin de TR'ye ithal edilmeye başlandığını duydum; sizce bunlara verilecek neredeyse 2 kat paranın karşılığını performans olarak alabilir miyim, uyduruk RAM'lerden çok fark eder mi?

3.7200rpm'lik yeni HDDlerden (Quantum KX 13.6GB mesela) almam, performansı yeteri kadar arttırır mı? (Bir de sanırım bunlar UDMA-66 özelliğine sahip, ve ben anakartımın UDMA-33 üstünü desteklediğini zannetmiyorum, bu olası bir performans artışını engeller mi?)

4. Sonuç olarak şöyle bir upgrade olayına girişsem, sizce nereden başlamam en mantıklısı olur? İlgileriniz için şimdiden çok teşekkürler.

— EKİN ŞENTÜRK, E-MAIL YOLU İLE



7200rpm'lik hard diskler, 5400rpm'liklere göre çok daha hızlı.

C Sistemin aslında hiç de fena sayılmaz. Ama her zaman söylediğimizi bir kez daha tekrar edelim... Günümüzde yeni piyasaya çıkan oyunların birçoğu, en az 128MB olmadan sorunsuz çalışmıyor. Bu yüzden RAM'ini 128MB'a çıkartırsan sorunundan büyük ölçüde kurtulabilirsin. Ama kesin bir çözüm istiyorsan, 128MB RAM'in yanı sıra PII 350 yerine PIII 450 işlemci takman da seni uzunca bir süre için rahatlatacaktır. Markalı RAM'lerin bugün piyasada dolaşan RAM'lere oranla gözle görülür bir performans farkı yok. Tek avantajları, üretim kalitelerinin diğerlerine oranla daha yüksek olması. Bir de senin söylediğin gibi servis garantisi farkı var. Ama tekrar ediyorum, performansları arasında gözle görülür bir fark yok. 7200rpm'lik hard diskler, 5400rpm'lik hard disklere göre daha hızlı çalışıyorlar ve bu hız farkı rahatlıkla anlaşılabiliyor. Ama UDMA66 ve UDMA33 arasında çok büyük bir performans farkı yaşamayacağını bilmelisin. Çünkü günümüzdeki hard diskler 33MB/s hıza bile ulaşamıyorlar. Bu durumda bunlardan 66MB/s hız beklemek de pek mantıklı değil. Ama UDMA66 hard diskleri UDMA33 gibi bağlama şansın var. Yani bir hard disk UDMA66 diye UDMA33

kenan9593

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

çalışmaz diye bir kural yok. Sonuç olarak, yukarıda da söylediğimiz gibi upgrade olayına RAM ile başla, paran yetiyorsa işlemci takviyesini de ihmal etme.

S **Merhabalar! Benim bir kaç sorum olacaktı. Ben bir ev kullanıcısıyım. Tamamen stabil bir bilgisayar toplamak istiyorum. Benim için aşağıdaki parçaların tercihlerini yapar mısınız? Bütçem $ 1000-1100 civarında.**
1) Anakart: en iyi anakartla en kötüsü arasında bile çok fazla performans farkı olmadığı söyleniyor. Öyleyse stabilite olarak hangi anakartı seçersiniz? Abit BE6 - Gigabyte BX2000? Abit'in ikinci bir hard disk taktığınızda ya da CD-ROM gibi cihazları BIOS'da görme sorunu çıkardığını okudum birkaç yerde. Bu doğru olabilir mi?
2) İşlemci: PII-400
3) RAM : 64-128 RAM? RAM'lerin Century olması neyi ne kadar etkiler? Bunların fiyatları ne seviyelerde?
4) ekran kartı : Leadtek Winfast s320-II TNT 2 125 $ civarında bir kart. Genel olarak iyi bir kart olarak biliyorum siz ne dersiniz? O civarda bir fiyata sizin tercihin olan bir kart var mı? Leadtek Winfast TNT2 s320 value diye bir sey var. Bu M64 chipsetli olan modeli mi? M64'lerle tnt(normal)'lerin performanslarını karşılaştırabilir misiniz?
5) Ses kartı: Sound Blaster PCI-128
6) 15 inch monitör için oneriniz nedir? Bildiğim kadarıyla Sony iyi ama onun da fiyatı 200 $ civarında. 150$'lık bir monitör ama iyi bir monitör istiyorum. Samsung 510-S var ve bildiğim kadarıyla Samsung'lar iyi. Ama o modeli bilmiyorum. Bu konuda Çok fazla yardıma ihtiyacım var
7) modem : zoltrix cobra düşünüyorum. Sizce nasıl? Bana sizin tercihlerinizi ve alternatif modemleri soyleyebilir misiniz?
8) CD-ROM: Ben Toshiba 40X düşünüyordum. Şimdi Toshiba ve Sony 48X CD-ROM'lar çıkarmışlar. Onlar nasıl?
Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ederim

—SELÇIN HANEY, E-MAIL YOLU İLE

C 1) En iyi anakartla en kötü anakart arasında performans farkı olmadığı çok da doğru değil. Abit'in bazı kartlarla uyumsuz olduğu gerçek ama eğer overclock konusuna ilgi duyuyorsan en iyi seçim yine Abit olacaktır. Ama eğer Abit BE6-II alırsan ve UDMA66 sürücülerini yüklersen, SB Live! ile sorun yaşayacağını şimdiden belirtelim. Asus ise çoğu donanımla uyum sorunu yaşamıyor ancak overclock konusunda en son akla gelecek kartlar... Gigabyte ise nispeten daha uygun bir fiyata sahip ve ortalama bir kullanıcının tüm ihtiyaçlarını karşılayabilecek düzeyde. Peki biz olsak hangi kartı alırdık? Abit BE6... Ama sen yine de ihtiyaçlarını belirle ve seçimini buna göre yap.
2) PII'ler artık tarih oldu. Piyasada bu tip işlemcileri bulabilmek bile neredeyse imkansız. Şu an için en iyisi PIII 450 almak olacaktır. Bu işlemci ile 1 yıldan fazla bir süre idare edebilirsin.
3) RAM konusunda seçim tamamen ne kadar para harcayabileceğine bağlı. Bugün hala 64MB RAM ile her türlü oyun oynanabiliyor. Ama biraz yavaş olduğunu da kabul etmek lazım. Eğer alabiliyorsan 128MB almaman için hiç bir sebep yok. Ama şimdi 64MB alıp birkaç ay sonra 64MB daha alma şansın olduğunu da unutma.
4) Leadtek, TNT2 savaşının önde gelen galiplerinden birisiydi. Gerçekten de TNT2'lerin hakkını verebiliyorlar. Fiyatları da çoğu markaya göre çok daha iyi. M64, TNT2'nin düşük modellerinden birisi ve normal bir TNT2'ye göre oldukça düşük bir performansa sahip. Yani M64 almaktansa biraz daha harcayıp normal ya da Ultra bir TNT2 kart alman daha doğru olacaktır.
5) PCI128 alacağına üzerine 20$ daha ekleyip SB Live! Digital alman daha mantıklı olur. Böylece hem EAX desteğinden hem de 4 hoparlör desteğinden faydalanma şansın olur.
6) Senin de bildiğin gibi bu konuda en başarılı marka Sony. Ama daha ucuz bir monitör istediğine göre Hyundai, Philips ya da Samsung alabilirsin. Sonuçta bunların hiçbiri Sony kadar kusursuz bir görüntü kalitesi sunmaz ancak fiyatlarına göre oldukça yüksek bir performansa sahip olduklarını söyleyebiliriz.
7) Açıkçası Zoltrix ilk sıralarda yer alacak bir modem değil. Bizim tercihlerimiz öncelikle Diamond Ve USRobotics olur. Ama bunlar pahalı diyorsan, Creative ya da Aztech de sorunsuz modemler olarak dikkati çekiyorlar.
8) 40X Toshiba'lar uzun süre piyasada kaldılar ve bence geçen yıla damgalarını vurdular. Bunun sebebi ise yüksek performansları ve hemen hiç bir CD ile sorun çıkarmamalarıydı. 48X Toshiba'lar ise en az 40X'ler kadar başarılı ve geçen ay bizden Editörün Seçimi ödülünü almayı başardı. Yani ister 40X al ister 48X, kesinlikle bir sorun yaşamayacağına emin olabilirsin. Ama illa bir tavsiye istiyorsan, 48X Toshiba'yı al derim.


Toshiba'nın 48 hızlı yeni CD-ROM'u, en az 40 hızlı kardeşi kadar başarılı.

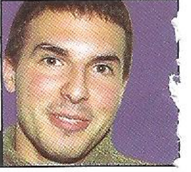
S **Merhaba PC Gamer çalışanları,**
Sizlere orularımı iletmek istiyorum;
1- Ekran kartım Voodoo3 3000, sizce bu kartın upgrade olma zamanı geldi mi? Aslında ben bu karttan çok memnunum. Veya gelmediyse bunun yaklasık upgrade zamanına ne kadar var?
2- 64MB RAM'e sahibim; bunu bir 64MB RAM daha alarak 128 yapmak istiyorum ama acaba fiyatlar iner de hata mı yapmış olurum diye düşünüyorum. Sizce hemen 128'e terfi etmelimiyim yoksa biraz beklesem de olur mu?
3- Eran kartımın ayarlarında, görüntü yenileme hızı opsiyonunda 'en uygun' işaretli ama burada 70HZ ve 60HZ lik değerler de var bunları değiştirmem birşeyi değiştirir mi? Galiba bir de monitörümün bu hızları desteklemesi gerekiyomuş. Benim 15" Hyundai S560 monitörüm var ve kullanma kılavuzunda 60HZ'ye izin verebildiği yazıyor. Bunu 60HZ olarak işaretlersem bişey değişir mi?
4- Bir de 8X Goldstar DVD-ROM'um var. Bu DVD'nin Pioneer ve Creative'den gerilerde kaldığını biliyorum ama yine de 52X bir Creative Infra'dan iyidir değil mi?
5-Benim analamadığım şey, DVD-ROM sadece filmlerde mi yarar sağlar yoksa görüntü ve hızıda etkiler mi?

— EREN AKSU, E-MAIL YOLU İLE

C 1) Şu an için kartını değiştirmene hiç gerek yok. Bu kartla daha 7-8 ay sorun yaşamazsın. Ama GeForce'ların GPU desteğine göre hazırlanan oyunlar piyasaya çıkmaya başladıkça Voodoo3'ler yetersiz gelmeye başlayacaktır.
2) Çok da acilen 128MB'a çıkmana gerek yok. Ama 64MB ile idare edebileceğin ay sayısı oldukça sınırlı. Bizce parayı denkleştirdiğin an 128MB'a çıkmalısın. Fiyatların çok fazla düşeceğini bekleme. Yani şu an piyasadaki fiyatlar oldukça uygun.
3) Orada işaretli olan "en uygun" seçeneğini değiştirmene gerek yok. Zaten o seçenekte gerekli tazeleme hızı otomatik olarak ayarlanıyor. Monitörün 60HZ'i destekliyorsa, onu 60HZ yapman ya da "en uygun" olarak bırakman pek bir şey değiştirmeyecektir.
4) 52X infra'dan iyi olup olmaması, kişiden kişiye değişir. Örneğin DVD-ROM asla hızlı bir CD-ROM'un hızına erişemez. Bu açıdan 52X infra daha iyi. Ama normal bir CD-ROM asla DVD'leri okuyamaz. DVD-ROM da bu açıdan çok daha iyi.
5) DVD-ROM'lar, özel olarak hazırlanmış DVD oyunları oynamana da imkan sağlar. Bu tip oyunlarda görüntü kalitesi çok daha yüksek oluyor. Bunun nedeni, oyunlardaki video'ların MPEGII formatına sıkıştırılmış olması ve hem ses açısından hem de görüntü açısından kalitenin oldukça yükselmesi.

kenan9593

CÜNEYT HALU



UZATMA DAKİKALARI

Geç de Olsa System Shock 2...

Bu sefer size özel olarak anlatacağım bir genişleme paketi yok. Onun yerine biraz ondan, biraz bundan takılacağız. Ama genede hepinizin ilgisi çekeceğini umduğum oyunlar var.

Merhaba... Ülkemizin şu sıralar kafama takılan bir sorunu var. Hemen şaşırmayın, tabii ki bilgisayar oyunlarıyla ilgili birşey bu (sanki bunun dışında herşey yolunda gidiyormuş gibi). Ben artık şu oyunların belli bir süre sonunda piyasadan kalkması işine sinir olmaya başladım. Bizdeki uygulamayı zaten en iyi sizler bilirsiniz, bir oyun raflara çıktıktan sonra (eğer *StarCraft, Quake III* ya da *Half-Life* gibi bir demirbaş değilse) 1-2 hafta piyasada kalıyor ve beklenilen kar oranını sağlamazsa (ne demekse o da artık) tamamen raflardan kalkıyor! Ondan sonra da bul bulabilirsen! Mesela şu anda ağız tadıyla oynayabilmek için harıl harıl *Re-Volt* arıyorum, ama yok işte! Nereye sorsam "O eski oyun" diyorlar. Kardeşim iyi diyorsun hoş diyorsun da, eski oyun olması onu satmamanızı gerektirmez ki... Sonuçta son derece kaliteli ve her zaman müşteri bulabilecek bir oyun. *System Shock 2* için durum ne yazık ki daha da vahimdi; oyun bundan 3-4 ay önce çıktığı zaman ancak 2-3 gün kadar kalmıştı piyasada! Sonra da kayboldu gitti. Geçen gün tozlu rafların birinde rastladım bu eski dostuma... (çok edebi oldu be!) Resmen hazine bulmuş gibi oldum, çünkü *System Shock 2*'nin demosunu oynayıp bitirdiğimde "Keşke demosu bu kadar kısa olmasaymış" diye düşünmüştüm, ama oyunun tam sürümünü piyasada bulup da almak nasip olmamıştı. Oyunu alıp eve getirdim ve Navy olarak oynamaya başladım. Bu muhteşem oyun hakkında başınızı biraz şişirmek istiyorum. Olayın genişleme paketleriyle uzaktan yakından alakasının olmadığını da tabii ki biliyorum, ama genişleme paketleri konusunun ne kadar kısır olduğunu daha önce de konuşmuştuk sizlerle...


Bu kadar güzel ve ayrıntılı grafikleri bu kadar çarpıcı efektlerle birlikte sunmak her oyunun becerebileceği bir iş değil.

En başta oyundaki inanılmaz atmosferden bahsetmek istiyorum. Gerçekten korkunç denebilecek bir ortam var; aynen *Half-Life*'taki gibi olmadık zamanlarda olmadık olaylar meydana geliyor ve sizin de ödünüz kopuyor. Kaç kez sandalyemden zıpladım! Sadece etraftaki şeylerin yıkılması sırasında çıkan sesler bile ürkütücü. Uzaylılara yem olan insanların çığlıklarını artık siz düşünün! Sürekli olarak bir yerlerden buhar sızıyor, kafanıza tavanlar yıkılıyor, uzaklardan acayip iniltiler geliyor ve zaman zaman da SHODAN'in o tüyler ürpertici sesi duyuluyor. Yaratıklar çoğu zaman arkanızdan geliyorlar ve dibinize gelene kadar farketmiyorsunuz. Gördüğünüz zaman ise zaten altınızı ıslatmakla meşgul olduğunuz için pek birşey yapamıyorsunuz. Kapıların önüne geliyorsunuz, kapının arkasında ne olduğunu deli gibi merak etmenize rağmen bazen açmaya cesaret edemeyip yanlara yöneldiğiniz oluyor. Ben şu ana kadar hiçbir oyundan çok fazla korkmamıştım, ama açıkçası *System Shock 2* zaman zaman tam anlamıyla insanın ödünü koparıyor. Gece saat dokuzdan sonra oynamak istemeyebilirsiniz, sonra "uyarmamıştın" demeyin!


System Shock 2'nin o muhteşem atmosferini geç de olsa tadabilmek beni oldukça mutlu etti.

Oyunun arayüzüne de biraz değinelim, o da çok başarılı çünkü... Normal modda oynarken ekranda sadece sağlık durumunuzu ve doğaüstü güçlerinizi gösteren göstergeler var. Ama Inventory ekranını açtığınız zaman önünüze beş milyon tane seçenek çıkıyor. İstatistikler, gerekli gereksiz (gerekli olanlar daha fazla tabii, endişelenmeyin) bir sürü bilgi, daha ne isterseniz... Ana olarak Stats (güç, dayanıklılık vs. gibi özellikleriniz), Tech (oyunda çok işinize yarayacak olan Hack, Repair ve Modify seçenekleri), Psi (doğaüstü güçleriniz) ve Weapons (malum, silahlarla olan yakın ilişkileriniz) kategorileri karakterinizi oluşturuyor. Oradan buradan bulacağınız Cyber Module'lar yardımıyla karakterinizin özelliklerini geliştiriyorsunuz. Kısacası son zamanlarda yeni yeni filizlenen "first-person RPG" türünün en iyi şekilde temsil

kenan9593
www.pcgamer.com

edildiği oyunlardan biri. Zaten dikkat ederseniz bu seneki *PC Gamer* ödüllerinde de En İyi RPG dalında ödül aldı. Gerçekten her tarafı pırıl pırıl parlayan bir oyun, herkes kesinlikle bir göz atmalı bence.

Urban Chaos ile ilgili olarak da birkaç şey söylemek istiyorum. Biliyorsunuz bu oyun da uzun zamandır merakla beklenen bir projeydi. Çıkışı da biraz gecikti, ama fena bir oyun olmadığını söyleyebilirim. Hani bazı oyunlar vardır, çok güzel olabilecekken ufak tefek hataları yüzünden kaybederler. İşte *Urban Chaos* da onlardan biri. Görüntüler çok güzel, konu fena sayılmaz, ama oyunu arcade mantığıyla yapmaları bana göre eksi puan. Dövüş ağırlıklı bir oyun olmasını kabul edebilirim (stratejilerden, ağır RPG'lerden başınızı kaldırıp "hafif" bir oyun oynamak isteyeceğiniz zamanlar için ideal olması bakımından çok faydalı bir eser), ama artık günümüzde bir oyunun iyi satması için yalnızca vurdulu kırdılı olması yetmiyor. Bin tane ufacık sorun var, mesela koşarken aynı anda sağa dönemiyorsunuz, tuşa tek tek basmanız gerekiyor. Oynanışı böylesine etkileyen ve cehenneme çeviren bir problem test aşamasından nasıl geçmiş, şaşıyorum. En berbatı da oyunun ortasında kaydedebilme imkanınız yok, bu işi ancak bir bölümü geçtiğiniz zaman yapabiliyorsunuz. Zaten her bölümün sonunda "şu kadar bonus vardı, şu kadarını buldunuz, bu kadarını kaçırdınız, şu kadar suçlu sokaklarda dehşet saçıyordu, şu kadarını enselediniz, bu kadarı hala cirit atıyor" şeklinde insanı bunalıma sürükleyen bir bilgi ekranı çıkıyor ki, bunu bölümün ortasındayken istediğiniz zaman görebilmenizin de imkanı yok! Sonuç olarak oyunda genel bir kaos mevcut. Bölümün orasına burasına saklanmış bir sürü bonus var, ama bunları arayıp bulmak hiç de eğlenceli değil. Zaten 2-3 bölümden sonra insan bonus toplamaktan vazgeçiyor. Dediğim gibi *Urban Chaos*'u sevebilmeyi gerçekten istemiştim, ama ne yazık ki hayal kırıklığına uğradım. Yine de katlanabildiğim yere kadar oynamayı düşünüyorum. En azından bu kadarını hakediyor.

Alıp bir kenara fırlattığım (duyan da oyunu beğenmedim zannedecek) ve uzun uzun oynamaya fırsat bulamadığım başka bir oyun da *Battlezone II*. En başta şunu söylemem lazım, *Battlezone II* oldukça güçlü bir sistem gerektiriyor. Bundan 6-7 ay öncesine kadar canavar olan bilgisayarımı sürüm sürüm (İngilizcesi version version, tamam susuyorum) süründürdü diyebilirim. Bütün ayrıntı seviyelerini orta konuma getirmek zorunda kaldım. Ancak oyun gerçekten çok kaliteli görünüyor. En başta çok güzel görünümlü bir oyun; grafikler rengarenk ve insanı resmen neşelendiriyor. *Descent 3*'te olduğu gibi ister aracınızın içinde ilerliyorsunuz, isterseniz dışarı çıkıp tabanvay takılabiliyorsunuz, yani herşey serbest. Toplasanız ancak yarım saat oynayabildim, ama o yarım saat içinde de ağzımdan akan sular yerde küçük bir göl oluşturdu ve evdekiler boğulma tehlikesiyle karşı karşıya kaldılar (kötüydü, hatta iğrençti, kabul ediyorum). Sanırım *Battlezone II* beni uzun zaman uykusuz bırakacak. En kısa zamanda ilgilenmeyi düşünüyorum bu oyunla...

Command & Conquer: Tiberian Sun'ın genişleme paketi olan Firestorm'un çıkması yine gecikti, yazımı yazdığım şu ana kadar piyasada rastlayamadım. Görmüş olmak açısından oynanabilecek bir paket olacak sanırım. *Command & Conquer* adının hatırına kısa bir süre oyalayabilir bizleri... (*Tiberian Sun* için de böyle demiştik, bakalım bu mazeret geçerliliğini ne zaman yitirecek?)

Gelecek ay daha dolu bir köşeyle karşınızda olabilmeyi umuyorum, bu sefer biraz çorba oldu, farkındayım. Ama dediğim gibi benim de pek çarem yok, piyasaya genişleme paketi çıkmayınca benim de sizlere anlatacak çok şeyim olmuyor. Onun yerine son zamanlarda oynadığım oyunları yorumlamaya çalışıyorum. Her neyse, bir dahaki sefere kadar kendinize çok dikkat edin. Saygılar... PCG



Urban Chaos oldukça eğlenceli bir polislik oyunu. Keşke oynanışı etkileyen hataları olmasaydı...

PATCH'LER

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE V.1.0.0.1 (Sierra Studios): Birden fazla subnet üzerinde oynayabilmek türünden multiplayer'la ilgili düzeltmeler yapılmış; İngiliz anahtarını alternatif ateş modunda kullanınca çıkan animasyon bozukluğunu giderilmiş; multiplayer'da Displacer'ı tutarken çıkan animasyon düzelmiş; Sierra Utilities'e AutoUpdate desteği eklenmiş.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE V. 1.1 (LucasArts): Ayrıntıları tam olarak bilinmemekle beraber bu yama oynanışı ve yapay zekayı geliştirip düzeltiyor.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR V. 2.05 (Red Storm Entertainment): Birçok düzeltme yapılmış: *Rogue Spear* artık Windows 2000 altında da çalışacak; GameSpy desteği eklenmiş; kol bandı olmayan oyuncuların oyuna girmesini beklerken timeout alınmayacak; birden fazla network bağlantısı olan oyunculara istedikleri bağlantıyı seçebilme imkanı verilmiş; bir oyuna katılırken karşılaşılan boş diyalog kutusu artık doğru mesajı gösterecek; multiplayer oyunda yükleme esnasında Escape'e basılınca bilgisayar kilitlenmeyecek; yükleme sırasında bağlantısı kopan oyuncuların oyuna başlamalarındaki gecikme de giderilmiş.

WHEEL OF TIME DIRECT3D PATCH (GT Interactive): TNT2 kartlarda Direct3D performansını arttırıyor.

HOMEWORLD V. 1.04 (Sierra Studios): Birçok sorunu çözen dev gibi bir yama: Bütün CD-ROM sürücüleri kontrol ederek Homeworld CD'sinin herhangi bir CD sürücüde bulunduğu zamanlarda da oyunun çalışabilmesi sağlanmış; multiplayer oyunlar için hile algılama sistemi geliştirilmiş; Homeworld çalışırken artık ekran koruyucular devreye giremeyecek; dedicated server desteği eklenmiş.

AGE OF WONDERS V. 1.1 (Epic Games): Yine oldukça büyük bir yama: World ve Tactical modlarındaki yapay zeka geliştirilmiş; oyunun hızı ayarlanmış; Windows'a düzgün bir şekilde çıkılabiliyor; seslerdeki "klik"ler giderilmiş; çözünürlük geçişleri artık düzgün çalışıyor; Ice Storm Air Sphere'dan alınarak Water Sphere'a konmuş; bir Campaign senaryosunu kaybettikten sonra tekrar oynayan oyunculara Magic Sphere verilmiyor; multiplayer oyunlarda Scenario Setup ekranına birçok yeni seçenek eklenmiş; Turtle birimleri de öldükleri zaman grafiklerini görebiliyorsunuz.


FREESPACE 2

BU YAMALARIN HEPSİNİ BU AYKİ CD'DE BULACAKSINIZ. AYRICA YAMA ARŞİVİMİZE DE *WWW.PCGAMER.COM* ADRESİNDEN ERİŞEBİLİRSİNİZ.

kenan9593
www.pcgamer.com

MUSTAFA BALKAYA

MULTI - PLAY

NETWORK • MODEM • TEKETEK • ONLINE OYUNLAR



Sabretme Zamanı

Son aylarda on-line arenaya damgasını vuran iki oyun var *Quake 3: Arena* ve *Unreal Tournament*. İki oyununda aksiyon, heyecan, ve şiddet (ve bazen de Lag) yönünden hiç eksiği yok. İkisi de temel olarak eski formül üzerinden gidiyorlar: Death match. Takım oyununun ucundan köşesinden tattıran Capture the flag ve türevi modlar da kuşkusuz bu oyunlara güç katıyorlar. Ne var ki bu iki oyunda aslında Shooterların eski nesline ait. Hemen yeni nesil bir Shooterdan neyi kastettiğimi söyleyeyim; gerçek anlamda takım oyununa dayanan ve içinde sadece birbiriyle kapışan adamların değil aynı zamanda oyuncuların kullanabildiği araç gerecin bulunduğu shooterlar. Bu güne dek gerçek anlamda böyle bir oyunun piyasaya çıkmadığını biliyoruz (en yakını Tribes'dı), ama *PC Gamer*'ın Vurgun bölümünün ve özel dosyalarının takip eden okuyucularımız gayet iyi bileceklerdir; shooter hazırlama arifesinde olan yada halihazırda bir shooter üzerinde çalışan pek çok oyun şirketi oyunlarının temel olarak takım oyununa dayanacağını, oyun içinde oyuncuların etkileşime gireceği veya direkt kullanacağı pek çok aracın olacağı müjdesini veriyorlar. Bu oyunlardan en çok gelecek vaat edenlerinden biri *Command & Conquer: Renegade*. Ne yazık ki yeni nesil shooterların hard disklerimizde ve internetteki serverlarda yerlerini almaları hiç de yakın bir zaman içinde olmayacak. En iyimser tahminlerle bu oyunlar yıl sonunda ortaya çıkacak. Elbette bu oyunları sabırla ve şevkle beklemeye devam edeceğiz ama onlar çıkana dek bilgisayarlarımızı şenlendirmesi kuvvetle muhtemel oyunlara şöyle bir göz atalım.

> **Biliyorsunuz dört gözle sağlam bir takım oyununu destekleyen Shooterların piyasaya çıkmasını bekliyorum, ancak görünen o ki bunun için en iyimser tahminle bir yıl sabretmemiz gerekiyor.**

PC Gamer networkünü en çok meşgul eden ve çıktığı günden itibaren benzerlerinin pabucunu dama atan *Homeworld* tüm editörlerden tam not aldı. Dergimizde en çok oynanan real time stratejilerin en başında gelen *Homeworld*'ün çok yakında yeni bölümünün çıkaracağını öğrendiğimizde çok sevindik zira mevcut birimler artık bizi kesmiyordu. Sierra Studios, Relic Entertainment, ve Barking Dog Studios Fransa'nın Cannes şehrinde yapılan Milia fuarında *Homeworld: Cataclysm*'i ilk kez duyurdu. *Homeworld: Cataclysim* 17 adet single player senaryonun yanında 8 oyuncuya dek destek veren geliştirilmiş bir multiplayer desteği sunacak. Elbette yeni gemiler, araştırılacak teknolojiler ve en önemlisi yeni bir düşmanımızın olacağını tahmin etmek hiç de zor değil. Bunların hepsi iyi haberlerdi şimdi gelelim kötü habere *Homeworld: Cataclysm*'in çıkış tarihi hiç de yakın değil: 2000'in yazı. Yinede sayılı gün çabuk geçer, kendinizi salmayın. Hem bu arada bizi ihya edebilecek başka oyunlarda var!

Real time strateji çok sevdiğimiz bir tür olmasına karşın işin gerçeği on-line oyun dendi mi akla ilk olarak Shooterlar gelir(bazılarının aklına okey'de geliyor, olabilir), dolayısıyla biz gene bir shooter cephesinde kısa zaman içinde parlak bir şey var mı diye baktık... bir de ne görelim gayet parlak ve çok şey vaat eden bir Shooter ha çıktı ha çıkıyor.

Söz konusu Shooterımızın adı *Evolva*. Oyunda uzaylı istilasını önlemekle görevli insan benzeri (ama kesinlikle insan olmayan) bir karakteri yönetiyorsunuz, üstelik tek başınıza da değilsiniz yanınızda dört kişilik bir avcı grubunuzda var. Bu grup içinde aslen sadece bir karakterin kontrolü sizde diğer karakterlere sadece emirler verebiliyorsunuz. Oyunun temelini avcılarınızın mutasyon geçirebilme özelliği oluşturuyor. Avcılarınızın her biri öldürdükleri yaratıkların DNA'larını emebilme özelliğine sahip. Avcılarınız yeni DNA'lar topladıkça yeni yetenekler geliştirecek şekilde kendilerini değiştirme gücüne sahipler. Avcılarınızı sadece kendilerini değil aynı zamanda silahlarını da mutasyona uğratabiliyorlar. Bu yolla değiştirebildikleri 8 çeşit silah bulunuyor. Avcılarınızın DNA metreler tümüyle dolunca mutasyona uğrayabiliyorlar. Oyunun hikayesi liner olduğundan bu yeni özellikleri de oyun boyunca dilediklerinde kullanabiliyorlar. Oyun aslen 3. şahıs perspektifinden oynanıyor dilediğinizde karakterinizin gözlerinden bakabilseniz de oyun bunun için tasarlanmamış.



Homeworld umarım kalitesini sürdürür.

Evolva'nın en iddialı olduğu yönlerden biride grafikleri. Yeni nesil kartların sahip olduğu tüm üstün özellikler *Evolva*'da sonuna dek kullanılmış. Oyunun müthiş motoru 4x AGP, multitexturing, texture compression, ve hardware transform & lighting özellikleriyle öyle başarılı ki Nividia tarafından GeForce 256'nın demoların da kullanılıyor. Bu aslında bizler için ne derece iyi haber sayılır orası tartışılır çünkü *Evolva*'nın tadını alabilmek için bir GeForce yada en azından bir TNT2 ultra gerekiyor. Oyun elbette daha mütevazı sistemlerde de çalışacak ama grafiklerinden biraz fedakarlık ederek. Oyunun bizi asıl ilgilendiren bölümüne gelirsek; Evolva LAN, İnternet ve modem üzerinden oynanacak oyunları destekleyecek ve 8 oyucunun bir arada oynamasına izin verecek buda bir haritada 32 karakterin çarpışması demek. *Evolva* oynanış olarak Shooterlardaki sonraki nesli temsil etmiyor elbette ama Grafik olarak yeni neslin ilk temsilcisi denebilir. Yani taze shooterlar için geri sayım başladı! **PCG**



İşte size Evolva'nın müthiş grafiklerinden bir doz.

kenan9593
www.pcgamer.com

GÜVEN ÇATAK

BAŞKA DÜNYALAR

ADVENTURE VE RPG • HABERLER • TAVSİYELER

Lütfen Mola!

Bu ayki köşemi yazacak zamanı gerçekten çok zor buldum. Neden mi? Tabii ki Cryo Interactive'in arka arkaya çıkardığı adventure'lar yüzünden. *Aztec, Faust* ve *Atlantis II* aynı anda elime geçince ne yapacağımı şaşırdım. *Wild Wild West* ve *Gabriel Knight 3*'ün de çıktığını düşünürsek adventure piyasasının şu günlerde bayağı bir hareketlendiğini söyleyebiliriz.

Atlantis efsanesi her zaman için ilgimi çeken bir konu olmuştur. Özellikle bir ara arkeologların 'Kayıp Kent Atlantis'in Ege'nin derinliklerinde olabileceğini söyleyip birtakım tezler öne sürmeleri beni oldukça heyecanlandırmıştı. Neyse ki Cryo, 1997 yılında *Atlantis*'i ortaya çıkararak benim gibi mitlere meraklı adventure severlerin gönlünü fethetti. *Atlantis* sahip olduğu muhteşem grafikler ve sıra dışı senaryosu ile çağdaşlarından bir adım öne geçmişti. Bu sefer de *Atlantis II* ile o estetik harikası araca binerek mistik diyarlara yelken açıyoruz. Dünyanın dengesini tekrar kurabilmek için Çin'den İrlanda'ya, Tibet'ten Maya uygarlığına uzanan uzun ve bilinmeyenlerle dolu bir yolculuk sizi bekliyor. Oyunu oynarken müziklerin özenle hazırlandığını fark ediyorsunuz. 3D bir ses sisteminiz varsa bulmacaları boşverip müziğin keyfini çıkarmanızı tavsiye ederim; farklı kültürlerin topraklarında olduğunuzu çok etkili bir şekilde hissettiriyor.

> Goethe'nin Faust'unu ilk okuduğumda oldukça etkilenmiştim; bilgi ve güç için şeytana ruhunu satıp cehennemi boylama teması oldum olası ilgimi çekmiştir.

Gelelim *Faust*'a... Goethe'nin Faust'unu ilk okuduğumda oldukça etkilenmiştim; bilgi ve güç için şeytana ruhunu satıp cehennemi boylama teması oldum olası ilgimi çekmiştir. Ama maalesef bir Fransız firması olan Arxel Tribe'ın geliştirdiği Faust, kitabın bir uyarlaması değil; kitaba bazı göndermeler var ve Mefisto yine aynı rolde ama oyunun konusu çok farklı bir yöne çekilmiş. Faust olarak göreviniz cennet ile cehennem arasında kalmış yedi ruhu huzura kavuşturmak; onların günahlarını ve sevaplarını bir güzel ayıklamak. Şeytanla yaptığınız tek taraflı anlaşma sonucunda kendinizi bu yedi ruhun bir zamanlar yaşadığı ucubeler parkının tam ortasında buluyorsunuz. Açıkça söylemek gerekirse puzzle adventure türünün müdavimlerinden değilim ama *Faust*'taki bulmacalar senaryoyla öyle iç içe geçmiş ki insan herhangi birini çözmeden yerinden kalkamıyor. Mefisto'nun Al Pacino (yoksa Robert De Niro mu demeliyim?) tadında ahkam kesmesini izlemek gerçekten muhteşem bir olay. Düşündürücü sözlerinin yanında vücut dilini de 3D bir şekilde kullanması rolünü daha iyi oynamasını sağlamış. Ayrıca bir mimar olarak oyundaki mekanları çok takdir ettim; her bölümün kendine has bir mimariye ve birtakım orijinalliklere sahip. Hatta hakkında hakemlik yaptığınız ruhlardan bir tanesi bizzat mimar!

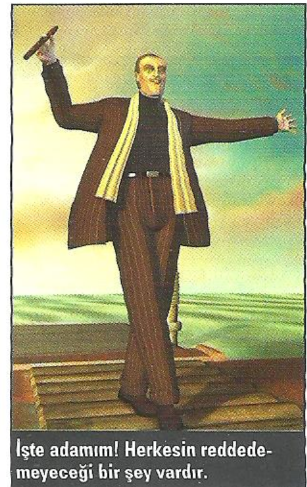


Bu adam beni çıldırttı! Onun yüzünden evde ötmeye başladım.



Arı Maya falan değil bu... Harbiden bir Maya büyücüsü.

Bu iki süper adventure ile ilgilenmekten diğerlerine pek zaman ayıramadım. Yalnız hemen *Gabriel Knight 3*'ü, tarikat ve ayin gibi olaylara sempati duyanların beğenebileceğini söyleyebilirim. Gabriel'ın kendisi odundan farksız bir 3D görüntüye sahip. Sierra manzaraları abartmak yerine karakterlerin modellerine biraz daha özen gösterebilirdi. Konu, geçmişten bugüne gelen bir tür mason ıvır zıvırı olsa da içinde tarihten bazı kırıntılar taşıdığı için kulağa hoş geliyor. Adam gibi bir demoyla karşılaşmadığınız için oyuna biraz geç giriyor ve haliyle geç ısınıyorsunuz. Kontrollerin garip olmasının da bu alışma sorununa katkısı var. Bence karakterinizin bir yerde dikilirken sizin ondan önce bulunduğunuz mekanı gezmenizin pek bir anlamı yok; bir seferde halledebileceğiniz bir işe iki kere zaman ayırmak gibi bir şey bu.



İşte adamım! Herkesin reddedemeyeceği bir şey vardır.

Aslında daha bahsetmek istediğim çok şey var ama sanırım öncelikle onları oynamam gerekiyor. Eminim ki oynadıkça onlar hakkında yeni şeyler keşfedeceğim. Bir daha ki molamda görüşmek üzere...

PCG

kenan9593
www.pcgamer.com

MERT GÜNER

OYUNGEZER

HEYECAN • AKSIYON



Furby F-16'yı Düşürdü!

Bilgisayar tarihinin en iyi savaş uçağı simulasyonlarını yapan üç beş firmadan biri olan MicroProse, artık bizi uçuramayacak, çünkü emir büyük yerden!

Silahlar patlıyor, bombalar havada uçuşuyor, kurşunlar yanımızdan ıslık çalarak geçiyor. İşte tam bu sırada pis bir terörist "Samoniej Patiarşka" diye bağırarak sevgili arkadaşım Burak'ı bir kurşunda yere seriyor! Ben hemen bulunduğum takımı bırakarak koşup yerde yaralı yatan Burak'a ilk müdaheleyi yapıyor ve yarasını, health kit'imdeki oksijenli su ve bandajla temizliyorum. Sonra o'nu korunaklı bir yere taşıdıktan sonra da çıkarıyorum "Notebook"umu ve başlıyorum bu ayın editör yazısını yazmaya.. Şaşırdınız mı? Yoksa siz olayların geçtiği yerleri Rusya'nın dağları filan mı sandınız? Hayır, hayır. Yer: Şişli, Tarih: 12/02/2000 Saat: Mesai sonrası...İşte biz *PC Gamer* Editörleri, *Rogue Spear*'i böyle oynuyoruz!

Bu ayki yazıma başlamadan önce kendi kendime: "Yahu zaten hepimiz oyunları yeteri kadar inceliyoruz. Bir de şu oyun şirketleri hakkında daha ayrıntılı yazılar yazsak insanların oyunlara bakış açıları değişir ve iyi de olur" diye düşündüm. Akabinde de "Game Master"ımıza (Türkçe'de bazen Patron diyorlar) Oyungezer köşesinin neden tek sayfa olduğunu, iki sayfa olması gerektiğini v.s v.s anlattım. O da bana dedi ki: Bak Mert, herkesin yeri belli. Sen de sana verilen yüzölçümüne razı ol maliyeti de arttırma! dedi. Evet, istediğim olmamıştı ama bu ayın konusu da çıkmıştı: Maliyet!

Hepimizin de bildiği gibi ticaret, içinde yaşadığımız dünyanın en önemli kazanç şeklidir ve tabi ki milyar dolarlık oyun firmaları için de bu böyledir. Siz hiç, küçük miktarlarda paralar vererek aldığımız oyunların kaça mal olduklarını düşündünüz mü? Neredeyse orta halli bir Hollywood filmi yapacak kadar para harcanan bu oyunların satışları ile o çok sevdiğimiz, *Quake III*'ler, *Half Life*'lar ve *Fifa 2000*'ler yapılabiliyor. Biz her ne kadar oyunlara oyuncu veya editör gözü ile baksak da, aslında arka planda çok büyük maddi savaşlar yaşanıyor.

İşte MicroProse'un başına gelenler de bu savaşların su yüzüne çıkmış örneklerinden sadece birisi. Bildiğiniz gibi MicroProse, çok kaliteli oyunlara imza atmış ve bünyesinde pek çok değerli programcı barındıran oyun dünyasının anlı şanlı firmalarından birisi. Ancak bazı maddi zorluklar nedeni ile geçtiğimiz yıllarda dünyanın bir numaralı oyuncak firması olan Hasbro tarafından satın alındı. Bu birleşme hem şirketin maddi gücünün artması hem de bu sayede çok daha kaliteli oyunların yapılması şeklinde kendini gösterdi. Ama tarihler 7 Aralık 1999'u gösterdiğinde Hasbro, pek çok uçuş simulasyonu meraklısını deriden yaralayacak bir açıklama yaptı: MicroProse artık uçuş simulasyonu yapmayacak!



Bu bir ihbardır komutanım! F-16'mızı işte bu yaratık düşürdü.

İşte o efsane *Falcon 4.0*'ün, *Gunship*'in ve *European Air War*'un sonu gelmişti. Zaten bir iki iyi firmanın bulunduğu simulasyon sektörü iyice yalnızlığa itiliyordu. Dünyanın pek çok yerinden binlerce *Falcon 4.0* fanatiği (Ben ve Mehmet dahil!) Hasbro'nun sitesine yağmur gibi e-mail yağdırdılar ve şirketi kınadılar. Ortak görüş ise "Hasbro'nun, MicroProse simulasyon bölümünün ve *Falcon 4.0* gibi PC tarihinin en iyi savaş uçağı simulasyonlarından birisinin, Pokemon ve Furby gibi bir kaç çeşit içi tüy dolu oyuncak ayıcık üretmek uğruna feda edildiği" idi. Ama iş dünyasının acımasız kuralları olduğu da bir gerçek ve tabi ki büyük bir oyuncak şirketi de, kendisine en iyi kar getirecek yatırımı yapmak ve bir takım ticari trendler oluşturmak zorunda. Bir düşünün: Yüzbinlerce dolar ve binlerce saat emek vererek hazırladığınız üst seviye bir bilgisayar programının satış rakamı, "Baba bana Furby alsanaa" diye ağlaşan çocuklara satılan sevimli şişko yaratıkların %5'i kadar ancak tutuyorsa, siz nasıl bir şirket politikası izlerdiniz? Bu sebeple Hasbro, uçuş simulasyonu gibi maliyeti ve üretim süresi çok yüksek, ama getirisi nisbeten az olan bir oyun sektöründe faaliyet gösteren bir şirketi kapatma kararı alarak ticari açıdan doğru olanı yaptı. Evet, bu satırları yazarken karşımda mahsun mashun duran *Falcon 4.0* CD'sine ve hemen yanında duran 1:48 ölçekli F-16 maketine bakarak içim kan ağlıyor. Hatta rüyamda dev bir Furby'nin bir F-16'yı yakalayıp sadistçe kahkahalar atarak yere fırlattığını bile görüyorum, ama maalesef bazı kararları da olgunlukla karşılamak zorundayız. Ancak yine de insanın aklına şu soru geliyor: Çok iyi simulasyonlar da üreten bir oyun şirketini satın alırken, simülasyon sektöründeki kar marjının azlığını koskoca Hasbro bilmiyor muydu? Eğer biliyorduysa neden *Falcon 4.0* gibi inanılmaz güzellikteki bir simulasyon, devamının yapılacağı açıkça belli olmasına rağmen, proje üretim aşamasına kadar desteklendi? Bence bunun sebebi göz boyamaktan başka bir şey olamaz. Oyunculara: "Biz tüm sektörlerde varız" mesajı verip güvenlerini kazandıktan sonra, "karımız düşüyor" diyerek, en iyi simulasyon takımlarından birisini iptal etmek bence çok büyük bir ayıp.



Hey gidi Falcon 4.0 hey! Artık uçamayacaksın, ama hafızalarımızda yerin hep yükseklerde olacak.

Ama firma yine de tepkilerden çekinmiş olacak ki yeni yaptığı bir açıklamada, MicroProse'un şu an üretim aşamasındaki üç adet simulasyon projesinin kesinlikle piyasaya çıkarılacağının müjdesini verdi. Bu karar, her ne kadar tutarsız bir karar gibi gözükse de, biz simulasyon fanatikleri için yine de sevindirici bir haber. PCG

kenan9593

TAM SÜRÜM

Shadow Company

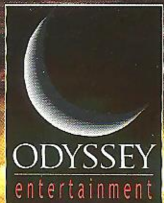
Left for Dead

Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında

~~25~~ DEĞİL!

ORİJİNAL

SADECE 11 $ KDV DAHİL (6.300.000TL)



Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40
Faks: (0212) 219 00 85

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

©1999 UBI SOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

kenan9593

AHMET BAKİOĞLU

EŞİKTEKİLER



3D ACTION • MODLAR • DEATHMATCH • KLANLAR • TRENDLER

Forever Quake

Bu ay yine Quake'e devam diyoruz. Oyuna etkinliğinizi koyabilmeniz için doğru silah seçimi ve seçtiğiniz silahı da doğru bir şekilde kullanmanız gerekir. İşte size bazı yararlı bilgiler...

Bazılarınızın yazımın başlığını gördüğünde "Yeter artık, Quake de Quake! Başka oyun kalmadı mı kardeşim yazacağın?" dediğini duyar gibiyim. Ancak henüz beni *Quake III Arena* gibi bilgisayarımın başına bağlayan yeni bir oyun çıkmadığını söylemeliyim. Bu demek değil ki başka oyunlar denemedim. Fakat insan böylesine mükemmel bir oyundan sonra başka oyunlara nedense ısınamıyor. Geçen bir ay içerisinde *Wheel Of Time* ve *Unreal Tournament* oynamaya çalıştığımı belirtiyim. Bu iki oyun da aslında kendilerine has güzellikler ve keyifler içermiyor değil. Ancak bendeki bu *Quake* hastalığına çare olamadıkları da bir gerçek.

Köşemi takip edenler hatırlayacaklardır, geçen ay sizlere yaralı olacağını umduğum birkaç ipucuna ve bilgiye yer vermiştim. Bu ay ise biraz daha ayrıntıya girip, size *Quake III Arena*'da karşılaşacağınız silahlar hakkında bazı bilgiler vermeye çalışacağım. Öncelikle bu oyunu bu kadar güzel kılan unsurlardan biri olan silahların tümünün çok güzel tasarlanmış ve dengeli olduğunu söylemeliyim. Hepsinin ayrı ayrı etkili olduğu ve kullanılması gereken anlar bulunduğu gibi ölmekten başka hiçbir işinize yaramadığı anlar da var. Silahları teker teker ele almadan önce şunu belirtmek istiyorum, silah değiştirme tuşu daima elinizin altında bulunsun. Oyun seçeneklerinden otomatik silah değiştirme seçeneğini kaldırmanızda fayda da var. Çünkü çatışmanın ortasındayken bazen farkında olmadan bir silah üstünden geçiyor ve elinizdeki silahın değişmesi sonucu yada bu değişim için geçen süreden dolayı gereksiz yere rakibe frag verebiliyorsunuz. Şimdi isterseniz silahları teker ele alalım...

Gauntlet (Savaş Eldiveni): Fantazi düşkünlerinin dışında genelde en son tercih edilen hatta sadece mecbur kalındığında kullanılan bir silahtır. Gauntlet ile rakibinize vurabilmeniz için ona çarpmanız gerekiyor ve bunu başardığınız zaman rakibe 50 puanlık bir zarar veriyorsunuz. Yani üzerinde zırh bulunmayan bir düşmana Gauntlet'ınız ile iki kere vurmanız onu öldürmeye yetiyor. Böyle bir darbe rakibin bir miktar ileri gitmesine yol açıyor. Rakibinizi bir duvar kenarında sıkıştırdığınız zaman bu silahın oldukça etkili olduğunu belirtmeliyim. Ancak hoplayan zıplayan rakiplere karşı pek bir işe yaramadığı da bir gerçek. Bu silahın daima son tercihiniz olarak kalması ya da sadece mecbur kalınan anlarda kullanılması gerekiyor.

Machine Gun (Makineli Tüfek): Oyuna başladığınız zaman elinizde olan ve hemen bir başka silah ile değiştirilmeye çalışılan silah. Bu silahın en büyük dezavantajı başlangıç mermisinin hiçbir zaman yeterli olmaması. Bir anda klik diye bir ses duymanız ve baktığınızda elinizde sadece Gauntlet ile kalmış olduğunuzu görmeniz mümkün. Bu silahın mermileri rakibi her vurduğunda 5-7 arası bir zarar vermekte ve sınırsız bir menzili bulunuyor. Çok seri bir silah olduğundan dolayı zıplamalı haritalarda, havadaki rakiplerinizi vurabilmeniz için etkili. Aynı şekilde çok fazla hareket eden düşmanlara karşı da kullanabileceğiniz bir silah. Ancak bu silahın en fazla işe yaradığı yerler, bir kenara geçip ortada çarpışan rakiplerinizin üstüne ateş açtığınız anlar. Bu zaten zarar almış ve ölmek üzere olan rakipleri vurarak beleşe frag almanızı sağlayabilir.



Quake III: Arena'yı bu derece başarılı yapan unsurların başında oldukça iyi tasarlanmış silahlar geliyor.

Shotgun (Av Tüfeği): Bu silah yakın mesafeden zırhsız bir rakibi tek atışta indirebilecek kadar etkilidir. Aynı zamanda çok kalabalık ortamlarda bir katliam silahı vazifesi görebilir. Rakipten ne kadar uzaklaşırsanız, her atışta silahtan çıkan 11 saçmadan biri ile rakibinizi vurmanız o kadar zorlaşır. Her bir fişeğin davranışının farklı olduğunu yani her ateş ettiğinizde çıkan saçmaların random olarak rastgele yayıldığını da belirteyim. İsterseniz bunu bir duvarın önüne geçip ateş ederek kendinizde görebilirsiniz. Bu silahla en yüksek zararı verebilmek için rakibi tam ortalamalısınız. Bu sayede yakın bir mesafeden rakibe 110 puanlık bir zarar vermeniz mümkün olabilir.

Plasma Gun (Plazma Silahı): Plazma Gun gerçekten çok seri bir şekilde ateş edebilen ve her direkt vuruşta 20 puanlık zarar veren bir silahtır. Aynı zamanda bu silah çok iyi bir oda temizleyicidir. Bu silahın tek dezavantajı mermilerin orta ve uzak menzilli atışlarda hedeften kolaylıkla sapması. Bu silahı kullanırken bir noktaya ateş etmek yerine etrafa yaylım ateşi açmanızı tavsiye ederim. Ateş ederken mouse'unuzu









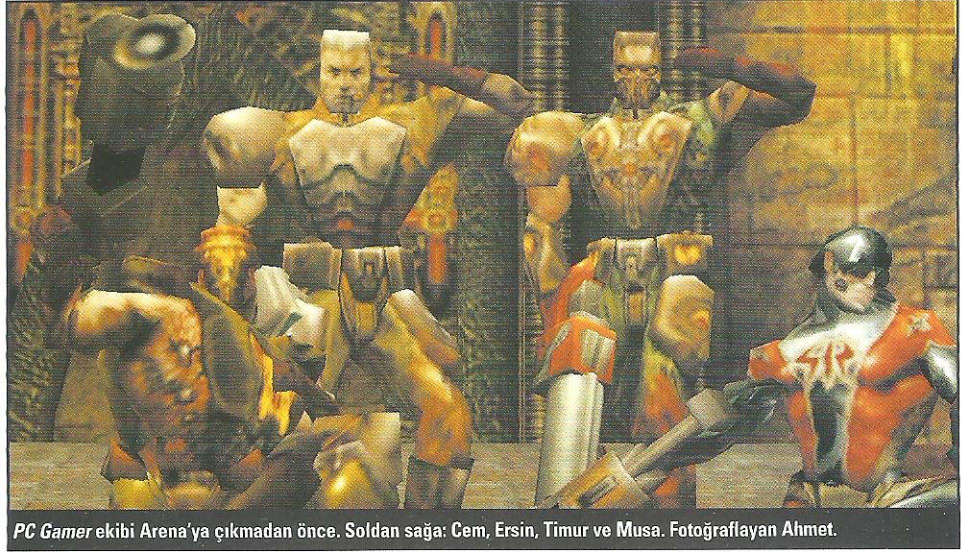


kenan9593

sağa sola oynatmanız bunu sağlayacaktır. Bu silahın bir diğer dezavantajı düşmanlarınıza yerinizi belli etmesi. Plasma Gun iyi nişan alamayan oyuncular için biçilmez bir kaftandır.

Grenade Launcher (Bomba atar): Bu silah saldırı amaçlı kullanımlarda çok başarılı değildir, ancak mükemmel bir savunma aracıdır. Roket kadar güçlü olan bombaların 5-6 tanesini çok kısa bir sürede rakibinizin geliş yoluna döşeyebilirsiniz. Silahtan çıkan bombalar direkt rakip üstünde patladığı zaman 120 puanlık bir hasar verebilmektedir. Bu silahın kullanabileceğiniz en güzel yer bir çok rakibin bir meydanda kapıştığı anlardır. Kalabalığın tam ortasına ardı ardına göndereceğiniz bombalarla bir katliam yaratabilirsiniz. Bu silahı gözünü kan bürümüş bir düşman tarafından baskı altında tutulduğunuz zamanlarda kullanmayı deneyin. Onu bu bebekle bir iki defa öldürebilirseniz, peşinizden gelmek için bir daha düşünmek zorunda kalacaktır.

Rocket Launcher (Roketatar): Eğer özel ve tek bir silah üstüne yoğunlaşmak istiyorsanız ilk tercihinizin bu silah olması gerekir. Benim de dahil olduğum birçok deathmatch'çinin favori silahı olan Rocket Launcher, üstünde çalışılması gereken bir silah. Bu silahı sadece etkin bir şekilde kullanmayı öğrenmek değil, aynı zamanda silahın bazı dezavantajlarını ve bu silah size karşı kullanıldığı zaman yapmanız gerekenleri ve nasıl kaçacağınızı da iyi bilmeniz gerekir. Aslına bakarsanız Roket Launcher etkili olduğu kadar yavaş, yani hedefi anında vuran bir silah değildir. İyi bir oyuncu bu silahın roketlerinden sağa sola çekilerek, zıplayarak veya kendine has yöntemlerle nasıl kaçacağını bilir. Benzer bir şekilde başka usta bir oyuncu da bu silahı rakipleri için bir kabusa dönüştürebilir. Öncelikle rakiplerinizin ayaklarına ateş etmeye çalışın. Patlamanın verdiği şokla rakip bir miktar havaya fırlayacaktır. Hedef havadayken yada düşeceği yere doğru göndereceğiniz ikinci bir mermiyle frag kazanabilirsiniz. Zırhsız bir rakibe roket mermisi direkt olarak isabet ederse, rakip oyuncu 100'lük bir hasar alır. Silahın verdiği patlama hasarı, hedefin patlamanın olduğu yere yakınlığına bağlıdır ve 1-99 arasında değişir. Roketin aynı zamanda size de zarar verebileceğini sakın unutmayın. Bu yüzden duvar diplerinde veya dar koridorlarda bu silahı kullanırken çok dikkatli olmalısınız. Bir düşmanın roketli saldırısına maruz kalırsanız, duvar diplerinde ve kapalı, küçük odalarda fazla dolaşmamanızı tavsiye ederim.


PC Gamer ekibi Arena'ya çıkmadan önce. Soldan sağa: Cem, Ersin, Timur ve Musa. Fotoğraflayan Ahmet.

Lightning Gun (Yıldırım silahı): Lightning Gun, grup halindeki düşmanlara karşı kullanabileceğiniz en iyi silahtır. Eğer iyi bir nişan kabiliyetiniz varsa ve bir hedeften diğerine çok kolay bir şekilde geçebiliyorsanız bu silah tam size göre demektir. Tetiğe bir kere basmanız rakibe 8'lik bir hasar verir. Basılı tuttuğunuz zaman ise silah rakibin üstünde odaklanır ve verdiği zarar çok daha fazla olur. Ancak bu silahın kısa bir menzili olduğunu sakın unutmayın. Yani uzaktaki rakiplere bu silahla ateş etmek size merminizi bitirmekten ve yerinizi belli etmekten başka hiçbir şey kazandırmaz. Belirtmemiz gereken başka bir dezavantajda silahın mermisinin çok kısa bir süre içinde bitmesi. Bunun için hedefinizi dikkatli seçmeli ve sadece gerektiği anda tetiğe basmalısınız.

Rail Gun: Quake I ve *Quake II* oynayanlar bilirler, her iki oyununda en tutulan silahlarından biri Rail Gun'dı. Peki bu silahın bu kadar tutulmasının sebebi ne olabilir? Tabii ki pek çoğumuzun içinde olan o keskin nişancılık (sniper) içgüdüsü. Bir başka deyişle, eğer pasif bir oyun tarzını seviyorsanız yani kalabalığa dalmayıp, uzak bir mesafeden düşmanlarınızı indirmeyi tercih ediyorsanız bu silah tam size göre. Rakibi direkt olarak vurduğunuzda 100'luk bir hasar veriyor ve bu da eğer zırhı bulunmuyorsa rakip oyuncuyu tek atışta öldürebilmeniz anlamına geliyor. Rail Gun'ı sadece bir suikast silahı olarak kabul etmemek gerekiyor. Eğer çok iyi bir nişan kabiliyetiniz varsa bire bir karşılaşmalarda da çok etkili bir silahtır. Bu silahın tek dezavantajı çok yavaş doluyor olması.

BFG 10K: BFG'yi bir katliam silahı olarak tanımlayabiliriz. Doom ve diğer *Quake* serilerinde de yer alan bu silah *Quake III Arena*'da daha da geliştirilmiş ve diğerlerinden çok daha iyi olduğu bir gerçek. Bu silahı Rocket Launcher ile Plasma Gun'ın bir karışımı olarak düşünebilirsiniz. BFG, plazma silahı kadar seri ve hızlı bir silah ve rakibe verdiği zarar roket ile aynı. Bu silahı Quad Damage ile kullandığınızda karşınızda kimse bir iki saniyeden fazla duramaz. BFG tüm arenaların şüphesiz en etkili silahıdır, tek yapmanız gereken arayıp nerede olduğunu bulmak. Ancak bu süper silahın her bölümde bulunmadığını ve bazı bölümlerde de gizli veya erişmesi zor olan yerlerde bulunduğunu da belirteyim.

Quake III Arena'da yer alan silahlar için kabaca söylenecekler bunlar. Yapmanız gereken her silahı kullanmasını öğrenmek ve biri veya ikisi üzerinde yoğunlaşarak bu silahlarda usta olmaya çalışmak. Arenaya çıktığınız zaman insanlar hakkınızda "Bak yine o RAIL GUN'cı geldi." veya "Bu adam Lightning Gun'ı nasıl böyle kullanabiliyor?" şeklinde konuşmalı.

Not: Bu arada dikkatinizi çekmiştir belki, bir süredir bir yer sorunundan yakınıyordum. Sağ olsun Ümit arkadaşım bu ay bir fedakarlık yaparak kendi sayfalarından birini bana tahsis etti. Kendisine sizlerin huzurunda buradan teşekkür etmek istiyorum.

PCG









kenan9593

ÜMİT ÖNCEL

MASAÜSTÜ GENERALİ



STRATEJİ OYUNLARI • SAVAŞ OYUNLARI • TAKTİK SAVAŞ

Sürprizler...

Şubat ayı kesinlikle sürprizlerle dolu bir aydı. Bazen bir anda beklenmedik olaylar olur ve hayatınız bir süredir devam ettiği çizgiden çok farklı noktalara doğru kaymaya başlar. Üstelik bilgisayar oyunlarının bunda etkisi pek de fazla değilse bu alışıldık bir gelişme sayılmaz. Sonuçta çoğumuzun hayattaki en büyük hobisi oyunlar (eğer öyle olmasaydı şu anda muhtemelen elinizde kuantum fiziğini anlatan bir dergi tutuyor olurdunuz). En azından kendi adıma düşününce, üzerinde en uzun konuşabileceğim konulardan biri bu. Dolayısıyla bir sabah ofise geldiğimde masamın üzerinde uzun zamandır beklediğim bir oyunu görmek ya da çıkmasını çok istediğim bir oyunundan vaz geçildiğini öğrenmek bir anda ruh halimi değiştirebiliyor. Arkadaşlarla bir araya geldiğimizde hepimizin aklına önce "multi-play" sihirli sözcüğü geliyor.

Tüm bunlara rağmen oyun dışında bir hayatımız olduğunu hatırlatan olaylar bir şekilde kendimizi daha iyi hissetmemizi sağlıyor. Belki de ara sıra kafımızı monitörden kaldırıp etrafımıza bakmak öyle göründüğü kadar kötü bir fikir değil. Ama tabi ki her ne kadar sosyalleşme çabası özünde iyi bir fikir olsa da oyunsuz bir hayat da düşünemiyorum.

Belki de ara sıra kafamızı monitörden kaldırıp etrafımıza bakmak öyle göründüğü kadar kötü bir fikir değil. Ama sosyalleşme çabası iyi bir fikir olsa da oyunsuz bir hayat da düşünemiyorum.

Firavun'un Laneti

Son dönemde en çok oynadığım oyun olan *Pharaoh*'dan bir süredir bahsedememiş olmanın rahatsızlığını yaşıyordum. Dergide ki incelemeyi okumuş olanlar oyunun *Ceasar III* benzeri bir şehir kurma serisi olduğunu zaten biliyorlar. Geçtiğimiz ay boyunca epey uzun süre *Pharaoh*'a takılmıştı. Bu ay da pek farklı olmadı.

Oyun genelde gayet başarılı. Kendi şehrinizin Firavun'u olmak isteyenlerin çok zevk alacağı bir oyun ama gene de ben *Ceasar III*'den daha farklı özelliklere sahip bir oyunu tercih ederdim. Grafikler ve atmosferi değiştirmek yeni bir oyun çıkarmak için artık yeterli olmamalı bence.

Günümüzde oyun piyası çok gelişmiş durumda. Dünya çapında kopya oyunlara karşı daha net önlemler alınıyor, bu da orjinal oyunu üreten firmaların kopya oyun satışlarını azalmasıyla birlikte maddi açıdan daha çok tatmin olması anlamına geliyor. Oyununun iyi bir gelir getirmesinden sonra firma yeni oyununa daha çok bütçe ayırabiliyor. Bu nokta da artık oyunların bütçeleri Holywood filmlerinin bütçeleriyle yarışacak seviyeye ulaştı. Artık çok ciddi bir endüstri haline gelen oyun piyasasından beklentiler de bu oranda artıyor. İnsanlar orjinal oyunlar için paralarını verince karşılığında özgün şeyler bekliyorlar.

Örneğin demin bahsettiğim gibi başka bir oyunun sadece arayüzünü değiştirip yeni bir oyun olarak piyasaya sürmek artık çok da heyecan verici bir şey değil. *Pharoah* bana sanki biraz *Ceasar III v1.6* gibi geldi. Fakat bunun dışında *Pharaoh* gerçekten başarılı. Özellikle daha önce serinin herhangi bir oyununu oynamamış olanlar için oldukça ilgi çekici gelecektir. Sonuçta kim kendi şehrinin Firavun'u olmak istemez ki?

Sim'ler Geldi

Muhtemelen bu ayın en önemli olaylarından biri *The Sims*'in nihayet çıkmış olması. Çok uzun zamandır hemen her yerde karşımıza çıkan oyun nihayet Türkiye'ye Aral ithalat tarafından getirildi. Şubat ayı içinde piyasaya çıkan oyun şu ana kadar Türkiye'ye getirilmiş orjinal oyunlar arasında en önemlilerinden biri. İtiraf etmeliyim ki hemen her yerde *The Sims* hakkında pek çok şeye rasladığım için ben de oldukça merakla bekliyordum. Sonuçta biz *Simcity* oyunlarıyla büyümüş bir nesil olarak Sim kelimesinin hayatımızda özel bir yeri olduğunu kabul etmek gerek. Yıllardır trafiğinden hava kirliliğine kadar her sorunuyla uğraşmıştık ve artık halkın sorunlarıyla daha yakından ilgilenebileceğiz.



Dikkatli olmazsanız küçük aileniz büyük felaketlerle yüz yüze gelebiliyor.

Açıkçası bu ay benim için inanılmaz yoğun bir aydı ve oyunlara her zamanki kadar çok vakit ayıramayacağımdan korkuyordum. *The Sims* geldiğinde tek amacım bu kadar konuşulan bu oyuna şöyle bir göz atmaktı. İnstall ettikten sonra sevimli intro'sunu seyrettim ve oynamaya başladım. Bundan sonraki bir kaç saati şu anda net olarak hatırlayamıyorum. Oyundan başımı kaldırabildiğimde hava kararmıştı ve simlerim işlerinde terfi almışlar, ev işleriyle uğraşıyorlardı. Oyunlara vakit ayıramam korkusu bir anda yerini işlere yer ayıramama korkusuna dönüştü. Ve korktuğum gibi yazımı yazmak için son ana kaldım.

İlk başlarda oyun sizi kendine epeyce bağlıyor. Bir ailenin günlük yaşamının hemen her kısmıyla uğraşmanız gerekiyor. İş bulmakla başlayan göreviniz, aile dostlukları kurmak, evin temizliği, eğlence ve evin dekorasyonunu ayarlamakla devam ediyor. Hem oyunun özgün yapısı hem de yapabileceğiniz pek çok farklı şey sizi bir süre oyalıyor. Fakat oyunda ilerledikçe bazı sorunlar gözüne çarpmaya başlıyor. Herşeyden önce eve alabileceğiniz eşyalar gayet yetersiz. İki kişilik bir aileniz olduğunu düşünürseniz, kazandığınız para her ihtiyacınıza rahat rahat yetecektir. Bir süre sonra satın alabileceğiniz her kategorinin en iyi ürünlerine sahip olabiliyorsunuz. Üstelik çeşitler çok az. Şu sıralarda The Sims'in internet sitesinde hemen her gün download edilebilecek bir şey ekleniyor. Galiba Maxis oyunun en önemli parçalarından biri olan alışveriş olayını bu şekilde yapmanın daha mantıklı olacağını düşünmüş.

Bu ay Ahmet'in köşesine bir sayfa borç verdiğim için tek sayfa yazmak durumunda kaldım. Ama merak etmeyin önümüzdeki ay borcu geri aldığımda üç sayfa yazmayı umuyorum. Gelecek ay görüşmek üzere. PCG

kenan9593

suç

Bilgisayar programlarının, yazılım hakkı sahibinin izni olmaksızın **kopyalanması, kullanılması,** bedelli ve bedelsiz **dağıtılması, kiralanması** ve **ithal edilmesi,** 5846 sayılı **Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu**'na ve **Türk Ceza Kanunu**'nun 525. maddesine göre suçtur.

ve ceza

Bu suçu işleyenler, yazılım firmalarının talep edecekleri ve lisanssız yazılım tutarının **3 katı kadar olan tazminatlar** dışında, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve Türk Ceza Kanunu gereğince **5 yıla kadar hapis** cezası; **her bir lisanssız yazılım için 600 milyon TL'ye kadar para** cezası; **3 yıla kadar meslekten men**; **kullanılan bilgisayar ve araçlara el konulması** gibi ciddi yaptırımlarla karşı karşıyadır. **Firma sahipleri** ve **yöneticileri**, kuruluşlarında bu suçun işlenmesi durumunda doğrudan **sorumludur.**



Lisanssız yazılım kullanmayın

BSA Türkiye, yazılım telif haklarını korumak ve lisanssız yazılım kullanımını önlemek amacıyla, yazılım sahibi şirketlerin oluşturduğu kâr amacı gütmeyen bir birlikteliktir. Lisanslama konusundaki her türlü sorunuzu lisans@bsa.org.tr adresinden BSA Türkiye katılımcılarına yöneltebilirsiniz.

BSA Türkiye Katılımcıları: Adobe, Autodesk, Baan, Bilser, Bilkom (Apple), Bimeks, Empa, Eta, Karma, Likom, LinkSoft, Login, Logosoft, Mart Komputer, Microsoft, Mikro Yazılımevi, Netsis.

http://www.bsa.org.tr lisans@bsa.org.tr
tel: 0212. 272 22 39 faks: 0212. 272 50 24

Marjinal

kenan9593

BURAK AKMENEK

EJDERHANIN İNİ

FRP • RPG • FRP-STRATEJİ



İşte Festival Başlıyor.

Geçen ayki dosyamızdan sonra yavaş yavaş mükemmel oyunları raflarda görmeye başladık. *Planescape: Torment* bu kıyametin ilk belirtisi.

Planescape:
Torment'i ilk gördüğümde bu insanlar normal değil diye düşündüm. AD&D kuralları ve *Baldur's Gate* motoru zaten aşina olduğum şeylerdi. Ama ben her zamanki gibi şövalyeler, elf'ler vs beklerken karşıma, ilk başta beni şok eden ve açıkçası biraz garipsediğim tamamen yabancı bir evren çıktı.

Bu evreni yaratan kişi ya da kişilerin hayal gücünün sınırı yok bence. Hiç yoktan yaratılan ve en ufak mimari detayına kadar düşünülerek yapılmış oyun o kadar iyi ki, gerçekten sanal bir dünyaya baktığınızı unutup oynadığınız mekandan rahatsız olmaya başlıyorsunuz. Bu rahatsızlık karakterinizi bulunduğu yerden kurtarmanın yanında, çok daha güzel manzaralı bir yerde oynama isteğinizden de kaynaklanıyor. Evreni daha önce masa üstünden şöyle bir tanısamda bilgisayara bu kadar iyi yansıtılabileceğini ummuyordum. Bu ay dergide *Torment* ile ilgili o kadar çok malzeme bulacaksınız ki birde köşemde bahsedip canınızı sıkmak istemiyorum.

www.lostlibrary.org.
Bu adres içeriğiyle sizlere çok şey sunabilir. FRP ile ilgilenen herkesin kaynak olarak kullanabileceği Türkçe içerikli bir site. Bu yazıyı yazarken sitede bir FRP turnuvasının duyurusu vardı. Kapsam bakımından geniş görünsede aslında sonsuz Fantasy evreni içinde küçük bür damla ve yapabilecekleri çok şey var. Ama bilgi kaynağı olarak her zaman kullanabilirsiniz çünkü sık sık sitenin içeriği güncelleniyor ve daha iyi şeyler yapmak için çabaladıkları belli oluyor. Ayrıca Türkçe olduğu için özellikle yabancı dili yeterli olmayan fakat FRP'nin ne olduğunu merak edenler de bu adrese başvurabilir. Görsel olarak siteyi çok hoş buldum (Arkadaki wallpaper benim odamda poster olarak duruyor). Bazı teknik ayrıntıları çözebilir ve galeri bölümlerini geliştirebilirlerse iddialı bir site olma yolunda emin adımlarla ilerleyebilirler.

Nox
Nox ismi sanırım geçen sayımızdan bir çoklarınıza için tanıdık gelecektir. Westwood'un inatla *Diablo* benzeri değil diye tutturduğu bu oyunun demo'sunu Westwood'un sitesinden indirebilirsiniz. Yaklaşık 44 MB tuttuğundan eğer üşenirim derseniz, ki haklısınız, önümüzdeki sayının CD sinde size vermeye çalışırız. Demo yanlızca online oyuna izin veriyor ama gayet sorunsuzca ve çok hızlı çalışıyor, yani bir korkunuz olmasın. İlk izlenimlerim oyunun gereğinden fazla hızlı olduğu ve *Diablo* kadar etkili olmadığı yönünde ama grafikleri ve cursorla ilgili yapılan espri gerçekten çok hoş (cursor ekranda onu gezdirirken aşağıya doğru parıltılar saçıyor. Büyülü bir değnek gibi). Bekleyip göreceğiz. Ama oyun gerçektende Westwood'un söylediği gibi bir *Diablo* değil (değil kelimesi yerine olamaz da diyebiliriz sanırım).

Ve Kitaplar
Etrafta çılgınlar gibi fantazi romanları patlaması yaşanırken Türkiye'de de potansiyelin ne kadar geniş olduğunu fark eden yayımcılar piyasaya yüklendikçe yükleniyor ve tüketicilerde karşılığında *hiç* bir şey bırakmadan tüm açlıklarını gideriyor ve doymak bilmiyorlar. Benim görebildiğim bazı seriler dördüncü kitaplarını çıkardılar bile. Bazı serilerin tamamı yayınlandı. Hatta Silmarillion bile yayınlandı. Eraftaki romanlar yanlız klasik fantaziyle sınırlı değil. Bilim kurgu içerikli kitaplarda yavaş yavaş kendini gösteriyor. Zaten elimde olan İngilizce seriye her geçen gün daha önce bilmediğim kitaplar Türkçe olarak ekleniyor (Minimum üç gün içerisinde okunduktan sonra). Size özellikle, klasik Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi serisi dışında, Safir Gül serisini de şiddetle tavsiye ederim.

Ultima Online'dan Haberler
Dergideki duyurumdan sonra ICQ listem gittikçe doldu. O kadar ki artık hepsini bir seferinde ekranda açamıyorum (Yaklaşık 30 kişi). Dergi işlerinden organizasyon konusunda biraz yavaş kalsamda bu aydan itibaren ortak bir hesap açıp (Paraları birisinde toplayıp), şimdilik ufak bir evde guild'ın ilk adımını atmayı planlıyorum. Atlantik shard'ında toplanmaya, bir kaç ICQ chat toplantısından sonra karar verdik. Eğer üye olmak isteyen varsa guild'le ilgili her türlü teklife açığım. Mesela geçen gün Marmaris'ten Murat Denizunutmaz adlı arkadaşımız guild'de herkesin ortak renkte bir giysi taşımasını (mesela pelerin) ama örneğin mage'lerin ayrı, fighter'ların ayrı renkte giyinmesini teklif etti. Bu tip teklifler, örneğin


Fantasy romanları çok satıyor. İşte Sturm Brihtblade'in son savaşı.

kenan9593

organizasyon açısından guild'in küçük alt gruplara ayrılması ve yeni gelenleri kendi arasında eğitmesi (mesela toplu halde bir dungon'a girmek ve yenilerin kollanması ya da yanına çırak olarak almak gibi) olarak çoğaltılabilir. Hatta geçen gün bir guild master'la allied guild olma konusunu bile görüştüm. Bu arada en önemli soru ise şu: Guild'ın ismi ne olmalı? Bu konuda sizlerden teklif bekliyorum. Çok iyi şeyler çıkacağından eminim. Oyuna bana haber vermeden yeni başlayacak olanlara ise bir önerim var. Eğer şu sıralar oyuna başlayacaksanız Moonglow'dan başlayın çünkü Britain yaratıkların işgali altında ve en güvenli yer Moonglow (Tabii ki şimdilik).

Dwarf'lar

Size geçen ay kısaca elf'lerden bahsetmiştim. Bu ay da Dwarf'ları anlatacağım.

Öncelikle şu ayrımı yapmak istiyorum: Dwarf'lar İngilizce sözlüğe baktığınızda "cüce" diye geçer. Türkçeye böyle çevrilmiş olsa da bizim romanlara konu olan Dwarf'ların tarifi tam olarak şöyledir "a diminituve being of folklore, often represented as a tiny old man, skilled as an artificier and having magical powers" (kaynak Webster's Universal College Dictionary, s. 251, tanım 5). Tanımından da görüldüğü gibi, Fantasy dünyalarında bu tip romanlarında bir kült olan ve dwarf'ları da konu alan "Yüzüklerin Efendisi serisi" nin yazarı Tolkien'in, eserini yazarken esas aldığı folklör öğeleri olduğundan, romanlarında bahsettiği dwarf'lar bu dwarf'lardır. Aradaki tek fark Tolkien'in dwarf'larının büyüden hoşlanmamasıdır.

Dwarf Alt Irkları

Altı adet alt ırk vardır. Bunlar; hill, mountain , sundered, deep, duergar ve gully dwarf'larıdır.

Hill Dwarf'ları

Tepe yamaçlarında yaşarlar ve kaleleri genellikle yeraltındadır. Ten rengi olarak esmer veya açık kahverengidir. Saçları siyah ya da gridir veya kumraldırlar. Mücevher ve diğer değerli taşlara düşkündürler. Hayat görüşü "genellikle" lawful good'dur. Yeraltında yaşadıklarından pek sık rastlanılan bir ırk değildir.

Mountain Dwarf'ları

Bu dwaf'lar dağların altında yaşar. Diğer ırklarla çok az ilişki kurarlar. Genelikle ayrı bir yaşam sürmeyi tercih ederler. Hill dwarf'larından biraz daha kısadırlar ama ten rengi olarak onlara daha yakındırlar. Diğer ırklar arasında ilk yaratılan ırk olduklarını iddia ederler. Hill dwarf'larını diğer ırklarla sık görüştükleri için pek onaylamazlar. Genellikle lawful good hayat görüşüne sahiptirler.

Deep Dwarf'ları

Yeryüzünün derinliklerinde, hill ve mountain dwarf'larından bile daha aşağıda yaşarlar. Boyları mountain dwarf'larına daha yakındır ve daha kalın kemiklidirler. Esmerdirler ve gözleri daha büyük ve solgun mavidir. Kadınları da uzun sakal bırakır.

Yapı olarak yeryüzüyle alakaları yoktur. Yeryüzüne yakın dwarf'larla alakaları olsada onları yeryüzündeki diğer ırklarla ilişkileri olduğundan etkilenmiş olarak görürler ve uzak durmayı tercih ederler. Hayat görüşleri her çeşitten olabilir.



Şu yükü yer altına yanmadan bir kaçırsak harika olacak ama!

Sundered Dwarf'ları

Bu dwarf'lar diğer ırkdaşlarının tam tersine yeryüzünde yaşarlar. Kendi orjinal yaşam biçimlerinden uzak kaldıklarından (tarihlerindeki çeşitli sebeplerden dolayı yer yüzünde yaşamak zorunda kalmışlardır), uzun süre adapte olmakta zorluk çekmişlerdir. Tüm geleneksel özelliklerini yitirmelerine karşın sanatlarını uygulamayı sürdürmüşlerdir; özelliklede madenciliği ve demirciliği. Mountain dwarf'larından biraz daha uzundurlar. Ten renkleri daha açık, saçları yer yer maviye çalan siyahtır. Karakter yaratırken strength'lerine +1 bonus alırlar. Bu ırkta genellikle lawful good hayat görüşüne sahiptir.

Duergar (Gray Dwarf'lar)

Yer altında, bazen deep dwarf'larından bile aşağıda yaşarlar. Çok nadir yeryüzüne çıkarlar. Beyaz tenli, beyaz veya solgun gri sakalları vardır ve kadın-erkek ayırmadan sakal uzatırlar.Genellikle kel olurlar. Çoğu lawful evil'dır. Diğer dwarf'lara saldırmak için orc'larla bile işbirliği yapmaktan çekinmezler. Fakir ve kötü bölgelere sürülmüşlerdir ama bu onlara bazen keşfedilmemiş kaynakları bulma ve çıkartma olanağı sağlar. Yaratılmalarının sebebi olarak kötü tanrıların denge sağlamaya çalışmaları ileri sürülebilir

Gully Dwarf'lar

Irklar arasında en dejenere olanlarıdır. Terkedilmiş, pis yerlerde yaşarlar ve he türlü kanunsuzluğa açıktırlar. Pislik onları rahatsız etmez. Ten renkleri kumral olsada pislikten ne derileri ne de saçları görünür. Bu yüzden renkleri pek anlaşılmaz. Kadınları sakal bırakmasada sakalları çıkar. Gözleri ırklarına has renkleri taşır. Her türlü iğrençliğe açık olsalarda diğer ırkların, hata orc'ların bile iğrendiği yerlerde dolaştıklarından pek düşmanları yoktur. Her zaman dışlanırlar ve sefil bir hayat sürerler. Genellikle chaotic neutral hayat görüşüne sahiptirler.

Bu aylıkta benden bu kadar, eğer köşemde bahsetmemi istediğiniz bir konu varsa bana ve tüm editörlere *mektup@pcgamer.com.tr* adresinden mail atabilirsiniz.

PCG



Ultıma tam gaz gidiyor. Yeni haberleri bekleyin.

kenan9593
www.pcgamer.com

CEM SİNANOĞLU

TEKNİK DİREKTÖR

FUTBOL • BASKETBOL • MENAJERLİK • V.S.



Eskiye Dönüş

Amiga dendiği zaman benim aklıma gelen ilk oyun, her zaman için Kick Off olmuştur. Bu oyundan aldığım zevki, bugün hiç bir oyundan almadığımı söylersem, inanın ki abartmış olmam.

Şu an elinizde tuttuğunuz dergi, *PC Gamer Türkiye*'nin 18. sayısı. Belki bu rakam, sizin için pek bir şey ifade etmiyor olabilir. Ama benim için bu sayı oldukça önemli. Bunun nedeniyse CD'mizde gizli. Daha önceki 17 sayı boyunca CD'mizde sayısız oyun demosu verdik ve sizlerin bu demoları oynadıktan sonra oyunu alıp almayacağınıza karar vermeniz konusunda yardımcı olmaya çalıştık. Ama dikkat ettiyseniz, spor oyunları ve özellikle menajerlik oyunları çoğu zaman geri planda kaldı. İşte bu ayki CD'mizde spor oyunlarının bu kötü kaderine son veriyoruz. CD'mizde yer alan *NBA Live 2000* ve *CM3 Season 99/00* demoları, bizim için bir ilk; daha doğrusu bir başlangıç. Bundan böyle her CD'de bir spor oyununa yer vermek için elimden gelen her türlü çabayı göstereceğime emin olabilirsiniz. Tabi bu oyunların hangileri olacağı konusunda sizlerin yardımını beklediğimizi hatırlatmaya gerek yok sanırım. İstediğiniz demo'ları bize yazın, biz de bu oyunlara yer vermeye çalışalım.

Her neyse, bu konuyu burada kapatıp asıl bahsetmek istediğim konuya geçelim. Bugün Pentium III işlemcilerimiz ve Voodoo 3, TNT2 ya da GeForce gibi müthiş 3D kartlarımızla her ne kadar hız rekorları kırıyor olsak da, benim gibi bir çok oyuncu için Amiga ile geçirilen günlerin ayrı bir yeri olduğuna eminim. Amiga dendiği zaman benim aklıma gelen ilk oyun, her zaman için *Kick Off* olmuştur. Bu oyunu hatırlayanlarınız mutlaka vardır. Hani sahanın kuşbukışı görüldüğü ve küçük futbolcularımla gol atmak için uğraştığımız *Kick Off*'dan bahsediyorum. Bu oyundan aldığım zevki, bugün hiç bir oyundan almadığımı söylersem, inanın ki abartmış olmam. İşte Şubat ayında elime geçen bir oyun, beni eski güzel günlel geri döndürmeyi başardı. Oyunumuzun adı *Total Soccer 2000*. Bu oyunun ayrıntılarına girmeden önce sizi bir konuda uyarmak istiyorum. *Total Soccer 2000*, kesinlikle bir *Fifa 2000* ya da *Actua Soccer* değil. Bu oyundan müthiş grafikler ve ses efektleri bekliyorsanız, hemen bu rüyadan uyanın. Çünkü ne grafikler ne de ses, yeni nesil oyunlarda gördüklerimiz kadar başarılı değil. Hatta ortalama bir futbol oyununun seviyesine bile ulaşamıyor. Zaten oyunu *Kick Off*'a benzetmemin en önemli nedenlerinden birisi de bu.

Total Soccer 2000, çok mütevazi bir oyun. Kısa süreli bir kurulumun ardından hemen otyuna geçiliyor. Oyunun demosu falan yok. Oyun içinde arayüz diye bir şey de yer almıyor. Tüm ayarlar, ekranın sağ üst köşesinde yer alan küçük ve basit bir menü yardımıyla yapılıyor. Bu menüden maç içindeki kuralları ayarlayabilirsiniz. Ama bu ayarların da çok ayrıntılı olduğunu söyleyemeyiz. Sadece zorluk seviyesi, saha durumu ve rüzgar ayarı işe yarıyor.

Oyunu klavye ya da gamepad ile oynama şansınız var. Ama kullanacağınız tuş sayısı çok kısıtlı. 4 tuş zaten ileri, geri, sağa ve sola gitmenize yarıyor. Bunların dışında pas vermek ve şut çekmek için iki tuş daha kullanılıyor; hepsi bu kadar. Yani tüm oyun 6 tuş yardımıyla oynanabiliyor. Fifa'nın inanılmaz derecede kafa karıştıran sayısız tuş kombinasyonlarından sonra sadece 6 tuşla oynanan bir oyunu ilk bakışta garipseyebilirsiniz. Ama oyunun tadını alınca, bu fikrinizden vazgeçeceğinizi hemen belirteyim. Kısaca *Total Soccer 2000*, çok basit bir oyunun bile ne kadar zevkli olabileceğinin en güzel kanıtı.

Total Soccer 2000'de tek bir maç yapma şansına sahip olduğunuz gibi, competition seçeneğinden çeşitli turnuvalar da düzenleyebilirsiniz. Bu turnuvalar kupa da olabilir; lig de. Ya da Hem lig hem de kupayı içeren bir sezon düzenlemek de elinizde. Oyunda toplam 12 adet lige yer verilmiş ve sizin de tahmin edebileceğiniz gibi bu ligler arasında Türkiye Ligi yer almıyor. Mevcut ligler ise oldukça başarılı. Takım kadroları neredeyse eksiksiz hazırlanmış.

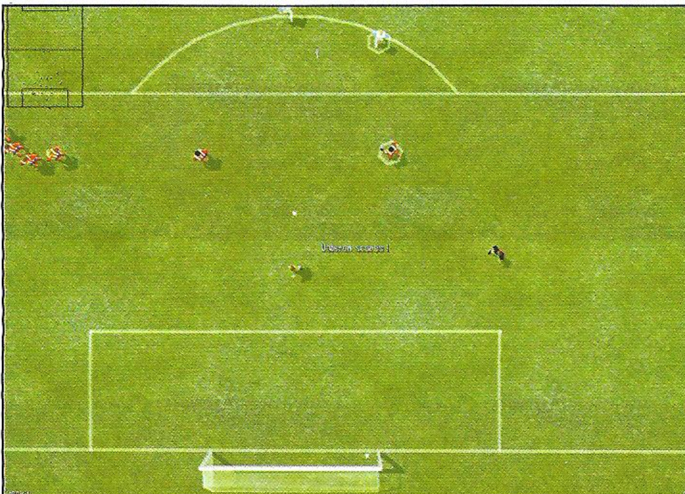
Oynayacağınız takımı seçtiyseniz, maça çıkmaya hazırsınız demektşr. Gerçi arada bir taktik ekranı çıkıyor ama bu ekranda fazla oyalanmanıza gerek yok. Zaten her şey çok basit ve yapacağınız taktiklerin de maç içinde fazla bir etkisi yok.

Maçlar, yukarıda da bahsettiğim gibi, *Kick Off*'a çok benziyor. Sadece topun kontrolü biraz daha kolay. Ama Fifa'daki gibi topun ayağınızı yapışacağını düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz. Çünkü kontrol, özellikle oyuna alışmayanlar için oldukça garip gelecektir. Çoğu zaman ortada öylesine duran bir topu (eğer zorluk derecesi en düşük seviyedeyse bu gibi durumlarla sık sık karşılaşacaksınız) almakta bile zorlanabilirsiniz.

Total Soccer 2000'i isterseniz Direct3D modunda, isterseniz Glide modunda oynamanız mümkün. Ama bunları okurken mükemmel grafikler göreceğiniz gibi bir hayale kapılmayın. Daha önce de belirttiğim gibi oyunun grafikleri ilk bakışta size çok ama çok kötü gibi görünecektir ki zaten öyle. Dediğim gibi, *Total Soccer 2000*'i beğenmiş olmamın nedeni grafikler ya da ses efektleri değil. Sadece oyun bana *Kick Off*'u hatırlattı ve *Kick Off* benim için bugüne dek yapılmış en başarılı futbol oyunlarından birisi. Siz de zaman zaman eski günleri özlüyorsanız, tavsiyem *Total Soccer 2000*'i almanız ve nostalji yapmanız olacaktır. Ama oyunu beğenmezseniz de bana kızmayın. Bu sadece benin şahsi zevkim...

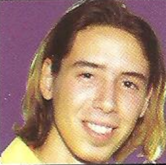
Tekrar görüşmek üzere.

PCG



***Total Soccer 2000*, özellikle eskiden *Kick Off* hayranı olanlar için çok hoş bir sürpriz.**

kenan9593
www.pcgamer.com



MEHMET GÜNAL

SİM KÖŞESİ

SÜRMEK • UÇMAK • DÖVÜŞMEK • İNŞA ETMEK

Bir İyi, Bir de Kötü Haberim Var..

Simülasyon dünyasının bir yıldızı kayıyor, ve ne yazıkki yapabileceğimiz hiç bir şey yok. Neyseki herşey çok kötü gitmiyor. Türkiye adına birde mutlu haberim var.

Önce hangisini dinlemek istersiniz? Bende zaten öyle yapacaktım, işte kötü haber...

Microprose için herşey Commodore 64'ler zamanında ılık bir bahar ayında başladı. Piyasaya çıkardıkları ilk meşhur oyunları olan *Gunship* ile tanındılar ve o sıralarda yavaş yavaş oluşmaya başlayan simülasyon kitlesinin gönüllerinde taht kurdular. PC oyun dünyasının ilk zamanında da çıkardıkları *X-COM* ve *Master of Orion* ile gündemde kalmaya devam ettiler. Son zamanlarda piyasaya sürdükleri *European Air War* ise onların kariyerlerinde tam bir dönüm noktası oldu. Kendilerindeki büyük potansiyeli farkeden ünlü Hasbro şirketi, Microprose'u ve dolayısıyla bütün oyunlarını kendi bünyesine kattı. Şu ünlü "Furby" oyuncaklarını ve "Pokemon" oyun kartlarını yaratarak bir dev servete kavuşan Hasbro, sözde, bu şirketi de servetine servet katması için satın almıştı. Hasbro, Microprose'u satın aldığında *Falcon 4.0*'ın son rötüşleri tamamlanmaktaydı, kısa bir süre sonra da oyun piyasaya sürüldü, ve içerdiği birçok bug'a rağmen iyi bir başarı sağladı. İşte bizim için sorun olan meselede burada başlıyor. Microprose'un en başarılı yaratıcısı Gilman Loui, ürünlerinin hayranlarını hayal kırıklığına uğratarak Microprose'dan ayrılıp Hasbro'nun başka bir şirketinde, CIA için bilgi toplayan bir firmada çalışmaya başladı. Microprose'a çok emek harcatıp Hasbro'ya az kar sağlayacak olan simulasyonlar içinse bu, kötü sonun başlangıçı oldu. Hasbro'nun diğer önemli ürünleri olan ve kolay para kazandıran Furby ve Pokemon'un popülerliği de göz önüne alındığında, malesef şirket için zor verilmiş, biz Microprose simülasyonlarının hayranlarına da üzüntü veren bir karar ortaya çıktı. Ne yazıkki Hasbro, 7 Aralık 1999'da Microprose'u simulasyon dünyasından çektiğini bildirdi. Tabii bu karar üzerine, oyun hayranlarından "Alın oyuncaklarınızı ve bize sevdiğimiz simülasyonları geri verin" ve "Siz oyuncakçılar kendinizi ne sanıyorsunuz da, yaptığınız Furby'lere daha fazla para sağlamak için *Falcon 5.0*'ı iptal ediyorsunuz" tipinde bir çok tepkiyle karşılaştılar. Bence bu tepkiler haksızda sayılmaz, sonuçta Hasbro, Microprose'u satın alırken onların geçmişini biliyordu. Ama maalesef, *Rail-Coaster Tycoon* gibi daha çok kişiye hitap eden oyunları zorlu simülasyonlara tercih ettiler. Öte yandan, Microprose Piyasa Sorumlusu Tom Nichols tarafından yapılan açıklamaya göre, grup çalışmalarını tamamen bitirmemiş ve halen şu anda üç simulasyon/aksiyon türü oyun üzerinde çalışıyorlarmış. Gelecek aylarda piyasaya çıkacak olan *Gunship*, *Tank Platoon* ve *B-17 Flying Fortress*, ne yazıkki Microprose tarafından üretilecek son simülasyonlar olacak. Yani, *Falcon 5*, *Gunship 2* yada *European Air War 2* gibi oyunları hiçbir zaman göremeyeceğiz. Yazık!!



The Sims'e önce kendi evinizi inşa ederek te başlayabilirsiniz.



Bu görüntülere iyi bakın, ve biz simülasyonculara ne kadar büyük bir haksızlık yapıldığını anlayın.

Her neyse, sonuçta daha birçok simülasyon üretici firma var ve bunlar da hiç fena sayılmazlar. Gelelim iyi haberimize! Geçen ay köşemde, *The Sims*'in henüz piyasaya çıkmadığını ve bitirilme aşamasında olduğundan bahsetmiştim. Kısa bir süre sonra da oyunun çıktığı ve Amerika'da satışının başladığını duyduk. İyi haber ise Aral İthalat'ın bu oyunun orjinalini (maalesef oyunun kopyaları yine orjinalinden daha erken piyasaya çıkartılmış) Amerika ile aynı anda Türk oyunseverlerin beğenisine sunması. Biz, oyunun ancak bir kaç hafta sonra Türkiye'ye gelebileciğini düşünürken, onların böyle bir organizasyona girmeleri, hatta oyunu Türkçe Kullanım Kılavuzu ile birlikte piyasaya sürmeleri, Türkiye'de orjinal oyun satışı konusunda bazı ilerlemelerin kaydedildiğini gösteriyor.

Öte yandan oyun, beni kesinlikle hayal kırıklığına uğratmadı. Çoğu yönden hayat, fazlasıyla basite indirgenmiş olsa da, bu durumu fazla büyütmemek gerekiyor. Sonuçta bu The Sims serisinin henüz ilk adımı, ve gelecekte hayatı daha iyi simule eden devamlar çıkartacaklar. Will Wright'ın *Simcity*'nin devamını getirebilme başarısını bu oyunda da ortaya koyacağı hiç şüphe götürmez. Oyunda birazcık ustalaşmaya başladığınızda, gerçek yaşantınızın da aslında ne kadar basit ve tekdüze olduğunu anlamaya başlıyorsunuz. İşin iyi yanı, kontrol ettiğim simciklerin bu tekdüzeliği değiştirmek için hiç vakitleri olmuyor, ama benim bu durumu değiştirmek için bir sürü boş vaktim var. Oyunun bir diğer iyi yanıda, bana her zaman hayalini kurduğum ideal evde (tabii ki müstakil!) yaşamanın nasıl bir duygu olduğunu göstermesiydi. Ayrıca bununla kalmayıp hemen karşımdaki boş eve de hayalimdeki bayanı yerleştirerek işe ayrı bir heyecan kattım. Şu aralar bu sanal komşuma evlilik teklifinde bulunmak üzereyim, tebriklerinizi bir daha ki ay alırım.

PCG

www.pcgamer.com
kenan9593

Bir ay boyunca sizlerden gelen çok sayıda mektup bizi yine oldukça sevindirdi. Bu sayede okurlarımızla iletişimi en üst düzeyde ve sağlıklı bir şekilde kurmuş oluyoruz. Bu arada posta ile mektup gönderen okurlarımızdan ufak bir ricamız var. Mektubunuzun bir köşesine adresinizi yazarsanız, dergimizde yayınlayamasak bile en kısa sürede size cevap gönderebiliriz. Bizi yalnız bırakmadığınız için teşekkürler.

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr

Geç yapılan incelemeler

Selam...
Öncelikle hepinize böyle bir dergi çıkarttığınız için teşekkür ederim. Fifa turnuvası gibi bir organizasyon yaptığınız için teşekkürler. Yeni turnuvalar beklemekteyiz.

Dergimizi yani dergimizi hemen hemen çıktığı günden beri almaktayım.Yalnız Ocak sayınızı aldığımda şaşırdım. Sebebi diğerlerinden farklı ve garip olmasıydı. Açıkçası beğenmedim. Bizde böyle hep sizi övecek değiliz. Eksik yanlarınızı söylerek sizleri daha iyiye yöneltecek olan bizleriz. Bu ayki derginizi beğenmeme sebebim, hep eski oyunları tanıtıyorsunuz. Yani benim ve çevremdeki arkadaşlarımın bitirip raflara koyduğumuz oyunları tanıtıyordunuz. Hani yeni bin yıla girdik ve sizlerin de yenileneceğinizi umdum ama yanılmışız...

Birde her ay fiyatınız maaşalllah hep artıyor. Önce dedik iyiler hak ediyorlar. Ama şimdi abarttınız. Bence piyasayı biraz takip etmelisiniz. Sizden daha fazla sayısı olup, daha yeni oyunları açıklayan ve daha içerikli dergiler var. Tabii bu dergiler önceleri berbattı. Bu çizgiyi Türkiye'ye sizler getirdiniz. Sizler kaliteyi arttırmaya çok yardım ettiniz. Ama şimdi çizgi (kalite) sizin üstünüzde.

Derginizi artık alamayacağım...İleride belki daha iyi ve güzel dergi çıkartırsanız inşallah alırız. (Bu e-maili eski müptelalarınızdan 17 kişi yazdı...)

— **Mustafa İhsan Aytemür,** e-mail yoluyla

Sevgili Mustafa,
Her türlü eleştiriye açık olduğumuzdan eleştirilerin için teşekkür ederiz. Olumlu eleştiriler bizi teşvik ederken, olumsuz eleştirilerle de yanlışlarımızı görüyoruz. İlk sayımızdan beri her zaman sizler için en iyisini yapma amacındayız. Kalitemizle ve yayin politikamızla bunu bir nebze de olsa gerçekleştirmeye çalışıyoruz. Tabii daha da iyisini yapmamız gerekiyor.

Ocak sayımıza bakacak olursak her yılın ilk ayında gerçekleştirilen bir rehberimiz vardı. Bu rehber sayesinde yıl içinde bizi takip edemeyen okuyucularımıza bir fırsat daha tanımış oluyoruz. Ayrıca eski sayılarımızda yer alan inceleme ve stratejiler hakkında bilgi almak isteyen okurlarımızın sayısının da az olmadığını söylememiz gerekiyor.

Bazı oyunları geç incelediğimiz konusundaki eleştirine bir nebze katılabiliriz. Her ayın 15'ine kadar yazılarımızı bitirmemiz gerektiğini bir yana bırakacak olursanız bizim amacımız sizlere gerçekten iyi incelemeler ve dosyalar sunmak. Elimize gelen yeni çıkmış bir oyunu şöyle bir bakıp bir kenara atmaktansa amacımız dolu dolu incelemek ve sizlere en iyisini sunmaya çalışmak.

İşin bir diğer yanı piyasaya çıktığı düşünülen birçok oyunun aslında beta olduğu. Çünkü oyunlar piyasaya çıkmadan önce birçok bilgisayarcıda tam sürümmüş gibi satılıyorlar. Bir süre sonra biz incelediğimizde de sanki geç kalmışız gibi bir izlenim doğuyor.

Kararınızı saygıyla karşılamakla birlikte arkadaş gibi gördüğümüz okurlarımızın aramızdan ayrılması bizi her zaman için üzer. Yine de PC Gamer, her zamanki kalitesini ve yayın anlayışını daha da ileriye götürerek sizlerin beğenisine sunulacak.

Ah şu CD Key!

Tüm *PC Gamer* çalışanlarına selam. Ben sizin yeni bir okuyucunuzum. İki aydır derginizi alıyorum ve oldukça beğendim. Neyse, benim bir problemim var ve sizden ricam bu problemi çözmemde bana yardımcı olmanız. Problemim şu; *Half Life Game of The Year* ve *Opposing Force* oyunlarını aldım. Tabi ülkemizdeki birçok oyun gibi bunlar da maalesef kopya. Bilirsiniz *Half Life* ile beraber bir de CD Key geliyor. Ben bu CD Key ile oyunu yükledim ve daha sonra da MPLAYER.com'a üye oldum. Bu da sizin tavsiyenizle oldu zaten. Software'i indirdim ve tam bir server'a bağlanacakken, bu CD Key Won server'larında kullanılamaz gibi bir mesaj çıktı. Ben de büyük bir hayal kırıklığı yarattı bu olay dogal olarak. Sizden ricam bana bu mail'i okur okumaz bi cevap göndermeniz ve yardım etmenizdir.

Herkese şimdiden teşekkür ederim.

— **Orkun Taskan,** e-mail yoluyla

Sevgili Orkun,
Elindeki oyunlarda bulunan CD key, oyun kopya olsa da işe yarıyor. Yani sorunsuz oyun oynanabiliyor. Ancak iş Internet'te bu oyunu oynamaya geldiginde CD Key çalışmıyor. Çünkü bağlanılan server CD Key'in orijinal bir oyuna ait olup olmadığını sorguluyor. Bu durumda doğal olarak sorun çıkıyor. Üzgünüz ama yapabileceğin pek birşey yok. Orijinal olmayan oyunlar için Internet üzerinde oyun oynamak bu tip problemleri her zaman doğuruyor.

Kalite kusuru

Selam *PC Gamer* ailesi,
Ben aylardır derginizi takip eden birisi olarak bir kusurunuzu söylemek istiyorum. Bir dergiye göre biraz fazla kaliteli değilmisiniz? Sizin yüzünüzden diğer dergilere bakamaz oldum. Şimdi bu evrenin ve sanal evrenin en kaliteli dergisine sorularımı sormak istiyorum.
1. Bana şu an piyasada bulunan ve baymayacak kadar maksimum zevkli bir strateji oyunu söyleyebilirmisiniz.
2. Half-Life serisini defa kez bitirdim. Bana bu türde *Half-Life* kadar başarılı bir şaheser daha önerebilirmisiniz.
3. Şu an *Roque Spear* oynuyorum, ancak oyun devamlı çöküyor. Bunun nedeni nedir? Şimdiden cevaplarınız için teşekkür ederim.

— **Thinboy,** e-mail yoluyla

Merhaba,
1. AOE Age Of Kings'i oynamış olduğunu tahmin ederek Myth II'yi öneriyoruz. Belki Age of Wonders'ı da bir alternatif olarak düşünebilirsin. Ancak söylediğin gibi maksimum zevk alırmısın bilemeyiz.
2. Bildiğin gibi Top 50'mizde Half Life birinci sırada. Yani onun kadar başarılı bir



Mplayer.com, Türk'ün gücünü göstermek için iyi bir platform.

kenan9593


Alev okları *Myth 2*'de rakiplerinizi etkisiz hale getirmek için iyi bir silah.

FPS bulmak çok zor. Ancak bir şaheser olmasa da* Wheel of Time *hoşuna gidecektir.
3.* Rogue Spear'*de bazen bu çökmeler meydana geliyor. Şubat 1. CD'mizde* Rogue Spear v2.05 *patch'i bulunuyor. Bunu yükledikten sonra aynı sorunlar yine devam ederse bu sefer de oyunu tekrar yüklemeni öneririz.

Türkiye'de oyun yapımı

Efenim merhabalar,
Derginizi daha bu ay (sayı 17) ilk kez alıyorum. Şöyle web sitesi olan bir oyun manyağı olarak gözden geçirdim ve web sitesini hazırladığımız arkadaşları topladım. Onlara bu dergiyi hiç aldınız mı diye sordum? Hepsi hayır dedi. Aslında siz bakmayın hepsi benden sizden daha manyak oyun hastalarıdırlar ama ne hikmetse gözlerinden kaçmış. Neyse efenim bu kadar geyik yeter. Gerçekten derginiz çok kaliteli ama keşke Türkiye'nin de böyle bir dergisi olsaydı...

Aslında size yazacak o kadar çok şey var ki ben birincisiyle başlayayım. Efenim bende bir kullanıcı olarak bu kopya CD'lerden bıktım ama orijinal oyunları da pek desteklediğim söylenemez malum sitede hergün en az iki oyun incelemesi yapmamız gerekiyor. Ee orijinal CD alırsak onca okurumuza bu kadar oyunu nasıl tanıtabiliriz. Diğer yandan (kendim için konuşuyorum) 20.000.000 verip bir CD alacağıma 2.000.000 verip bir CD alırım daha karlı olur. Hem sorarım size hangi oyunsever bir oyunu 1-2 ay oynarki size garanti veririm en fazla 3 hafta klasikleşmiş oyunlar hariç tabii onlar istisnalar.(nfs.fifa.nba vs.) Size anlatmak istediğim diğer bir konu ise Türkiye'de oyun piyasası. Bazen düşünüyorum da biz milletçe neden hep batılılaşma çabasındayız neden hep onların yapmış olduğu oyunlarla yetiniyoruz? Neden neden neden? Lütfen biri bana söylesin. Bizim niye oyun firmalarımız yok? Olsa fena mı olurdu belki sizin aklınızdan şu geçiyordur."abii sen anlamıyon bu işler ince iş, sponsor lazım, iyi grafiker lazım, şu lazım bu lazım...) Bence bir yöne haklı olurdunuz. Ama ben size garanti veririm bu şartlardan fazlası bizde var ama içimizdeki oyun canavarlarını bir türlü çıkaramıyoruz veya çıkarıyoruz da başkalarına hissettirmiyoruz. Ama şöyle veya böyle artık Türkiye'nin oyun pazarına girmesi ve bir adım atması gerekir. Size birşeyi açık olarak söylemek istiyorum derginizi okuduğumda çoğu eleştirinin size "ayy çok teşekkür ederim zahmet edip dergiyi taa Amerika'lardan bize getirdiniz vs. vs. ben bu eleştirileri görünce hiç sevinmedim aksine kızdım. Bizim insanlarımızın herzaman en iyisine layık olduğunu inandığım için bunlar niye şöyle demiyor; " sevgili *PC Gamer* yazarları derginizde sizin yazdığınız bölümleri okudum, gerçekten kaliteli yazarlarınız var. Böyle bir dergiyi Türkiye için başka bir adla çıkarmanızı isterdim" Aslında bunda sizin bir suçunuz yok. Biraz ön yargılı davrandım ama belki şartlarınız o kadar da iyi değildir. Sanırım benim ne anlatmak istediğimi anladınız. Sizin değerli vaktinizi harcadığım için sizden özür diliyor ve yazımı okuduğunuz için size sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Eğer fırsatınız olursa bana bu konu hakkında bilgilerinizi yazmanızı isterim... İyi çalışmalar diler, saygılar sunarım...

— **Oyuncu,** e-mail yoluyla

Merhaba,
Eleştirilerin için öncelikle teşekkürler. Orijinal oyunların fiyatları konusundaki görüşlerine Türkiye şartları içinde katılmamak elde değil. Ancak kopya oyun satın almaktan dolayı birçok okurumuz gerçekten çok zor durumlarda kalıyorlar. Bu konuda yüksek sayıda mektup alıyoruz. Ayrıca orijinal oyunların satışı arttıkça oyun firmaları daha da çok satabilmek için fiyatlarını düşürmek zorunda kalacaklardır. Ayrıca, şu anda da bazı firmalar tüketicileri orijinal oyun alımına alıştırmak ve bu oyunları daha düşük bedelle elde etmelerini sağlamak için ülkemize getirdikleri oyunları daha ekonomik fiyatlarla sunmaya çalışıyorlar.

Ülkemizde oyun yapımının iyi bir seviyede olduğu söylenemez. Bu konuda tek tük bazı çalışmalar olsa da batıdaki oyunlardan geri kalıyorlar. Birçok konuda olduğu gibi bu konuda da özel sektörümüzün atak yapma zamanı geldiğini düşünüyoruz. Birçok oyunu ülkemize ekonomik fiyatlarla getiren Odyssey Entertainment bunun yanısıra oyun programlama konusunda da çeşitli çalışmalar yürütüyor. Ancak senin de belirttiğin gibi bu konuda finansmanın büyük önemi var. Ülkemizde oyun programcısı sayısının az sayıda olduğu bir gerçek. Durum böyle olunca bu konuda çalışan programcıların yüksek ücret talep etmeleri doğal hale geliyor. Yine de ülkemizde oyun geliştirme çabalarının artmasını sevindirici bir gelişme olarak görebiliriz. Bu çalışmaların yakın zamanda meyvelerini vereceğini umuyoruz.

Yine mi beta!

Merhaba *PC Gamer,*
Öncelikle mail'imi yanıtladığınız için teşekkürler. Memnun olduğum derginizden şimdi daha çok memnunum. Arkadaşıma size attığım mailin cevaplandığını söylediğimde, "iyi şeyler yazarsan okur kazanmak için cevaplarlar tabii" dedi. Belli ki derginizle tanışma fırsatı olmamış. Ben de ona bu sözü üzerine Ocak 2000, 16. Sayınızda mektup kö-


The *Age of Kings*'ten bize tanıdık gelen bir manzara

kenan9593

şesinde yer alan Launcher adlı arkadaşın eleştirilerini gösterince önyargısı ortadan kalktı ve dergiye hayran kaldı. Gelelim Launcher adlı arkadaşımızın da bahsettiği bir konuya: Beta CD'ler. *QuakeIII* hakkında bilgim yok ama sizi *Age of empires II* oyunu hakkında uyarmak istiyorum.Ne yazik ki, *PC Gamer* okumayan bir arkadaşım *AOE2*'nin CD'sini aldı, her ne kadar onu uyarsam da. Çünkü sizin dergideki tarihe göre daha oyunun tam versiyonu çıkmamıştı.O CD de muhtemelen betaydı.Ona bunun korsan bile değil beta olduğunu söylesem de beni dinlemedi ve CD'yi aldı. Eve gelip oyunun başına geçince de olan oldu zaten. Neler mi oldu? Swordsmanlar kılıçlarını sallarken *AOE1*'deki sopalı askerlere dönüşüyor (hani şu oyunun ilk başında barakalardan çıkan adamlar). Horse archer'lar ok fırlatırken yok olup tekrara geri geliyorlar. Battering ram'ler üstü çatı şeklinde değil de yassı şekilde ve savaş esnasında *AOE1*'deki catapult'lara dönüşüyor. Ve bunun gibi daha bir çok şey...

Bu yüzden sizi ve tüm oyuncuları uyarmak istedim. Tüm oyuncuların dikkatli olması gerekli. Bu arada *AOE2* gibi hit'leri ve *Half Life* gibi klasikleri yayınlayacaklar mı merak ediyorum. Cilt kalitesini artırdığınız iyi oldu. Bu arada değişime ayak uyduran içeriğin sürekli değişimi ya da olumlu olumsuz tüm eleştirileri yayınlamanız dürüstlüğü gibi değişmez özellikleri ile her ay daha iyi bir *PC Gamer*'la karşılaşıyoruz. Her şey için teşekkürler.

— **Hasan Mersin,** e-mail yoluyla

Sevgili Hasan,
Sizlerin gibi bilinçli okuyucularımız sayesinde dergimiz en kısa sürede daha da iyiye gidecek. Bize gelen mektupları iyi ya da kötü diye kesinlikle ayırt etmiyoruz. İyi eleştiri gelen mektuplar mükemmele ulaşmamız için bizi teşvik ederken, kötü eleştirilerle de yanlışlarımızı görüp bir daha tekrarlamamaya çalışıyoruz.
Age of Empires II*'deki sorunlar anlatılınca ne kadar komik geliyorsa da bir oyuncu için çok sinir bozucu birşey olduğu ortada. Bu tip problemleri ancak şu anki gibi iyi iletişim kurarak azaltabiliriz.*

Ruh transferi

Bütün *PC Gamer* çalışanlarına selamlar. *Omikron*'da ufak bir sorunum var! Emniyet merkezindeki arşiv odasına nasıl gireceğim, ha bi de ruh transferi nasıl yapılıyor? Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler. İkinci CD olayı'da gerçekten iyi olmuş, mailinizi bekliyorum (lütfen çabuk olsun). See you again.

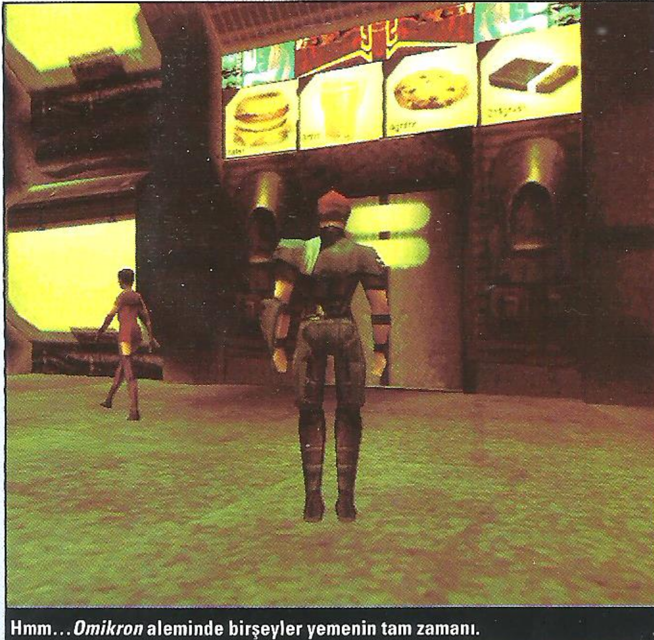
— **Sinan Serin,** e-mail yoluyla

Sevgili Sinan,
1- Arşiv odasına girebilmek için şunları yapmanız gerekiyor: Öncelikle Kayl'ın evindeki Sleeping Pill Prescription'ı alın. Daha sonra Drug Store'a gidip bu reçeteyi göstererek uyku haplarını cebe indirin. Daha sonra polis departmanına gidip Captain Lea'yı ziyaret edin. Sizden içecek bir şeyler getirmenizi isteyecek. Ona gidip içecek bir şey alın (a cup of Koil) ve uyku haplarını da içine karıştırın. Bunu ona verince hemen uyuyacak ve siz de arşiv odasına girmek için onun kimlik kartını alabileceksiniz.
2- Ruh transferi iki şekilde gerçekleşiyor: Birincisi siz ölünce oradan geçen herhangi biri sizin yeni bedeniniz oluyor. İkincisi de mananız yüksekse (100 mesela) daha önce şöyle bir göz atıp beğendiğiniz kişinin yanında Reincarnation Spell'i kullanarak o karakterin bedenine geçebilirsiniz. Bu büyüyü bulabilir veya satın alabilirsiniz. Mana'nızı yükseltmek için de bulduğunuz mana potion'ları kullanabilirsiniz

Quake III ve OpenGL

Öncelikle sizlere böyle güzel bir dergi hazırladığınız için teşekkür ederim (her ne kadar fiyatnı sabit tutamasanızda harika). Ben bu bilgisayar meledi ile tanıştığımdan beri hasta bir *Heretic*'çiyimdir. Bu sıralar arkadaşlarımın tavsiyesi ile *Half Life*'a takılıyorum. Ama bu aralar şu *Quake* yüzünden hayata küstüm desem doğru olur. Makinamın üzerinde bir adet Voodoo3 2000 var (lafa bak 5 tane olacak değil ya neyse). Lakin bir türlü oyunu çalıştıramıyorum. OpenGL ile ilgili birşeyler zırvalayıp duruyor. Her ne kadar bir takım araştırmalar yaptmsa da tam olarak OpenGL 'in nasıl kurulduğunu ve nasıl kullanıldığını anlayamadım (mübarekler hakkında kitap bile yayınlamışlar). Benim sizden isteğim şu OpenGL meledinin nasıl kullanıldığını bir anlatıvermeniz. Şimdiden hepinize teşekkür eder başarılarınızın devam etmesini temenni ve tefiz ederim (Ne edebiyat parçaladım beee..).

— **Efe Alikadıoğlu,** e-mail yoluyla



Hmm... *Omikron* aleminde birşeyler yemenin tam zamanı.

Sevgili Efe,
Voodoo3 2000 normal şartlarda* Quake III*'ü rahatlıkla kaldırabilecek bir ekran kartı. Sorun senin de belirttiğin gibi OpenGL'den kaynaklanıyor.* Quake III*'ü oynayabilmen için OpenGL sürücülerini yüklemen gerekiyor. Bu aslında çok basit.* Quake III *CD'sini bilgisayarına taktığında (eğer autorun özelliği açıksa) bir ekran çıkar. Burada Play, Install gibi seçeneklerin yanısıra alt tarafta GL Setup diye bir seçenek göreceksin. Bunu tıklayıp sürücüleri kurduktan sonra artık* QuakeIII*'ü bütün zevkiyle oynayabilirsin.

Karşı Görüş

Şubat sayınızda sayın Murat Sönmez arkadaşımız (arkadaşımızdı!!) eleştirilerini yazmış. Ben bunların sadece birine katılıyorum. O da geç çıkma. Sanıyorum o da *PC Gamer*'ın değil, dağıtıcıların hatası (eğer böyle bi şikayeti olan varsa abone olsun). Hem bu kadar kusur kadı kızında da olur. Fakat benim anlamadığım şey bu şahısın nasıl *AOE2* gibi bir oyuna eski dediği. O herhalde *AOE*'la karıştırdı. Bir de *Driver*'a söz söylemiş. Ben ona şunu söyleyeceğim; inan bana Murat ben dahil en az 10,15 kişi (benim bildiğim) o oyunu *PC Gamer* sayesinde anladı. Ben daha ilk bölümü geçemezken şu anda 26.bölümü geçmeye çalışıyorum. Bir de bizim tayfanın çok beğendiği (bana göre çoğu kişinin) o resimlerle bilgisayar toplama köşesine laf atmış. Herhalde o oyundan başka hiç birşey okumuyor dergimizde. Çünkü hep o sizin gösterdiğiniz şeylerden soruluyor. Daha sonra bu dergi (ben onu da gördüm) Amerika'nın *PC Gamer*'ından daha güzel. Çünkü burada daha güzel oyunlar tanıtılıyor, spor var. Bir de Murat bey diyor ki eski oyun tanıtıyorsunuz. Bence tanıtmıyorsunuz, tanıtsanız bile haklısınız çünkü bazı arkadaşlar eski oyun istiyor. Bir de tam çözüm vermenizi eleştirmiş. Çok yanlış şu anda siz *GTA2* nin tam çözümünü vermeseniz belki de kimse o oyunu bitiremez. Arkadaş utanmasa *Fifa 2000*'i geç verdiniz diyecek. Eğer Murat bu sayıyı aldıysa beni dinlesin. Geçsin bilgisayarın başına açsın Outlook'unu önce, elini vicdanına koysun sonra da yazsın, ama sadece doğruları yazsın. Eleştirmek için eleştiri yazmasın. Son birşey daha, eğer bu dergi bu parayı haketmiyorsa 1) Amerika'daki iflas eder (9.99$). 2) Türkiyede'ki bu dergiyi alan kişiler kerizdir (tabii ki değil). 3)Bu arkadaş bilgisayar dergisinin ne anlama geldiğini bilmiyor.

Evet benden bu kadar ama 2 çift lafım var. 1.Lütfen arkadaşlar eğer eleştiri yazacaksanız düzeyli yazın, abuk sabuk yazmayın. 2.Ocak ayında bir e-mail atmıştım ve orada aynen şöyle demiştim "*NBA 2000* de nasıl multiplay oynandığını söylermisiniz? Şu zevzek Amerika'lılara Türk'ün gücünü göstereyim." Şubat ayında da dergide Mustafa abi aynen şöyle yazmış "Tam yedi düvele Türkün gücünü gösterecekken nerden çıktı bu." Acaba bir raslantı mı (ben hiç sanmıyorum) yoksa düşündüğüm gibi lafım mı çalındı? Herhalde mektupları da Mustafa

kenan9593


Fallout 2'de enteresan abideler bulunuyor.

abi cevaplıyor. Lütfen bu mektubu olduğu gibi yayınlayın, ben sanıyorum ki Tüm *PC Gamer* okuyucularının sesi olacağım.

— **Gökhan Pütün**, e-mail yoluyla

Sevgili Gökhan,
Mektuplar köşemizin okurlarımız arasındaki iletişimi sağlaması bizi mutlu ediyor. Bu bölüm sizin yorumlarınız ve sorularınızla oluşuyor. Bizde bu sayfalarda her tür görüşe yer verip düzeyli bir fikir alışverişi sağlamaya çalışıyoruz. Bizim için olumlu eleştiriler kadar olumsuz eleştirilerin de önemi büyük olduğundan dergimizde yer verirken herhangi bir fark gözetmiyoruz.
Mektubun üzerine fazla bir yorum yapmaya gerek duymuyor ve görüşlerin için teşekkür ediyoruz.

Fallout'ta alışveriş

Merhaba,
Fallout 1 ve *2*'nin hileleri ile oyunda alışveriş işlemlerinin nasıl yapıldığını öğrenebilirmiyim.
Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ederim.

— **Uğur Sofu**, e-mail yoluyla

Sevgili Uğur,
Fallout 1 ve 2'de alışveriş yapmak için karşıdaki kişiyle iletişim kurarken ekranda "barter" adında bir bölüm var. Buraya tıklayınca karşıdaki kişinin ve sizin satabileceğiniz malzemeler ortaya çıkıyor. Bunları mouse ile taşıyarak alışveriş yapabilmek mümkün.
Fallout'la ilgili bazı hileler ise aşağıda;
1) Hub'a gittiğinde Caravan Traders'a git ve oradaki yeşil elbiseli kadına iş olup olmadığını sor. İşi aldıktan sonra yapman gereken tarihte aynı kadına git ve elinde başka bir iş olduğunu söyle.
2) Şimdi Hub'ın girişine git ve karavanın lideriyle (ortadaki adam) konuş. Sana hiç bir şey yapmana gerek olmadan 600 kredi verecek. Bunu bir kaç kez tekrarlayabilirsin.
1) Junktown'da Doc Morbid'in yerinde alt kata in. Orada bazı cesetler bulacaksın.
2) Hub'a git ve orada Iguana Bob'la konuş ve ona cesetler hakkında şantaj yap. Vermeyi düşündüğü kadar parayı al.
3) Karakterinin intelligence, speech ve/veya barter'ı yeterince yükselince ona tekrar git ve daha pahallı ihtiyaçların olduğunu söyleyerek şantajı arttır.
4) Miktarda anlaştıktan sonra onunla tekrar konuş ve ihtiyaçlarının tekrar arttığını söyle.
5) Bunu ihtiyacın olan parayı elde edene kadar tekrarla.
1) Ana Deathclaw ve yumurtalarla beraber tüm Deathclaw'ları öldürdükten sonra Gun Runners'a git ve köprüdeki korumalyla konuş ve "Gabriel'le konuşmalıyım, çok önemli" de. Gabriel'e git ve silah ve cephane iste (Deatchclaw'ları öldürmenin ödülü olarak). Bunu yapınca 1000 xp ve +1 karma kazanacaksın.
2) Sonra Deathclaw'ların olduğu yere git ve sonra tekrar Gun Runners'a dön. Şimdi ilk yaptıklarını tekrarla ve ilk seferki gibi 1000 xp ve +1 Karma kazan.
Bu cheat ile sınırsız turn kazanacaksın; Önce combat mode'a geç. Eline sadece bir silahın cephanesini al. Adama yaklaş ve onu hedef alarak ateş etmeyi seç. Sana "Bunu hareketi sana annen mi öğretti?" gibi bir şey söyleyecek. Ve artık sınırsız turn'ün olacak.

Dolu dolu

Sevgili **PC Gamer** çalışanları,
Derginizi Ocak sayısından bu yana alıyorum ve fiyatınızı hakettiğinizi düşünüyorum. Derginin içeriği dopdolu okumaya bir ay bile yetmiyor. Vurgunlar, donanım, departmanlar ve incelemeler (fakat incelemelerde biraz daha iyimser olmanızı rica ediyorum, çünkü bana göre incelediklerinizden bazıları 100 rating alabilirdi; mesela *Half-Life*). Şimdi sorularıma geçiyorum:
1-Ben bir adventure hastasıyım. Genellikle LucasArts firmasının oyunlarının çoğunu bitirdim. Beni en çok çeken ise *The Curse Of Monkey İsland* oldu. Acaba bu oyunun devamı olarak bazı oyunlar çıkarıldı mı? Eğer çıkarıldıysa Ankara'da nerede bulabilirim?
2-*Outcast*'te en baştaki turu (ranzaar) geçemiyorum çünkü sneak test'ı yapamıyorum bana bunu açıklarmısınız?
3-*Half-Life*'ta Internet'ten oyun oynamak istiyorum. Fakat Internet Games'e giriyorum. Bilgisayar server'ları taradıktan sonra birini seçip join game yapıyorum, şöyle bir şey geliyo:
Could Not Connect To Game Server
Reason: Connecting
Ve bu nedenle oyuna bağlanamıyorum. Ne yapmam gerek?
4-*GTA2* için Türkçe klavye tanımıyo demiştiniz. Klavyenin türünü İngilizce yapıyorum gene aynı nedeni söylüyor. Oyunu açabilmem için illa İngilizce klavyemi lazım?
5-Odyssey entertainment'ın yaptığı kampanya gerçekten harika, fakat daha fazla ün kazanan oyunları satarsa daha çok ilgi toplar bence. Acaba sattığı oyunlar beta versiyonu çıkar mı? Sattığı oyunlar box şeklinde mi? (Eğer öyle ise ben de bu kampanyadan yararlanmayı düşünüyorum?)
6-Bende *The Curse Of Monkey Island, Grim Fandango, Rent A Hero, Disc World Noir, Outcast* gibi adventure oyunları var bunlara ayriyetten bana bir adventure oyunu önerebilir misiniz?
Sakın temponuzu düşürmeyin derginiz harika. Hayatınızda başarılar sizi çok seviyorum :))))))) Hoşçakalın

— **Özgür Akyüz**, e-mail yoluyla

Sevgili Özgür,
Takdir edersin ki bir oyunun 100 puan alması çok zor. Bu Half Life bile olsa. Ancak herhangi bir oyun bizden 90'ın üzerinde puan almışsa bu onun çok iyi olduğunu gösterir. İlla ki 100 alması önemli değil. Biliyorsun ki Half Life şu anda Top 50 listemizin zirvesinde yer alıyor.
1. Biz de isterdik ancak The Curse of Monkey İsland'ın devamı maalesef çıkmadı.
2. İlk tur olan Ranzaar aslında kontrollere alışılması ve hikayenin anlaşılması için konulmuş bir bölüm. Aslında çok fazla önemi yok. Sneak testte ise önemli olan gizlilik ve sessizlik.
3. Bir bağlantı sorunu olduğu ortada. Elindeki oyunun orijinal olup olmaması da önemli tabii. Bir de Internet'in hızına bağlı olarak server'larla bağlantı sorunu olabiliyor.
4. Normal şartlarda klavye türünü değiştirince GTA2'nin çalışması gerekir. CD'den kaynaklanan bir bozukluk olması da mümkün. Bir arkadaşının bilgisayarında denersen sorunu daha iyi anlamış olursun.
5. Odyssey Entertainment'ın oyunları oldukça uygun fiyatlı ve orijinal olarak kutusunda satılıyor. Ayrıca şirket çok yakında yeni ve beğenilen oyunlar getirmeyi de planlıyor. Bunların arasında Theocracy ve Football World Manager 2000 yer alıyor.
6. Şu aralar Omikron ve Nocturne bu tarzın iyi oyunları. Ayrıca birçok adventure tutkunu Alone in the Dark 4'ü sabırsızlıkla bekliyor.

Tiberian Sun hileleri

Selamlar,
Size 2 sorum olacak. Ama önce Türkiye'nin en iyi dergisi olduğunuzu söylemek isterim.
1. *Q3A* oynarken hileleri kullanmak istedim. Ama hileleri yazdığımda "the cheats are not available on this server" yazıyor. Ne yapabilirim?
2. Sizde *Tiberian Sun*'ın hileleri var mı? Yoksa nerde bulabilirim?

— **Efe Karabulat**, e-mail yoluyla


Chicago'da otomobil kullanmak mı daha zevkli yoksa uçmak mı?

kenan9593

Sevgili Efe,
1. Q3A'da hileler multiplayer mode'da çalışmıyor. Bu sebeple oyun bu mesajı veriyor.
2. Bu hileyi sadece NOD'larda kullanabilirsin; Fire Storm duvarının sonsuza dek aktif kalmasını istiyorsan yapman gereken şunlar:
Fire Storm Generator'ını inşa edip duvarlarını da kurduktan sonra herhangi birkaç bina yaparak enerji seviyesinin yetersiz kalmasını sağlayın. Daha sonra bu binaları devreden çıkarın (off line) ve enerji seviyesi normale dönsün. Fire Storm'u çalıştırın (şarj olmuş durumda olmalı tabii) ve duvarlarınız devreden çıkmadan önce off line yaptığınız binaları yeniden online yapın. Enerji seviyesi yetersiz kalsın (bunu yapmanın bir diğer yolu da santrallerinizi satmak). Bu durumdayken Fire Storm kutusunda "On Hold" yazısını göreceksiniz ve duvarlarınız enerji seviyesi normale dönmediği sürece çalışacak.

Midtown Madness

Sevgili *PCGamer* hazırlayanları,
Ben derginize ilk defa mektup yazıyorum. Ocak 2000 sayınızın hile kodları bölümünde *Midtown Madness*'ın şifre ve kodlarını okudum. Fakat size bu oyun hakkında bir şey sormalıyım. Oyunda araba seçme bölümünde de kilitli arabaları açmak için bir kod veya bir yol var mı? Tabii yarış bitirmekten başka. Dünyadaki en iyi bilgisayar dergisini hazırlamakta emeği geçen herkese başarılar dilerim.
— **Oguzcan Dilmener**, e-mail yoluyla

Sevgili Oğuzcan,
Yapman gereken oyunu, başlat menüsündeki çalıştır bölümünden aşağıdaki komut satırını yazarak çalıştırmak. Bu sayede bütün araçları seçebileceğin gibi bütün pistlerde de yarışabilirsin.
C:\Midtown\midtown.exe -allcars -allrace

Favorim Half Life

Selamlar Sevgili PC Gamer Çalışanları,
Öncelikle size kendimi tanıtayım, adım Evren Akça. Size yolladığım *Half-Life* Screenshot'larını dergide yayınlarsanız çok mutlu olurum. Çünkü oyun içinde bunları ayarlamak için çok uğraştım. Ayrıca sizlere *Half-Life*'dan birkaç kamera hilesi yazıyorum;
chase_active 1 =Tomb Raider tipi görünüş.
chase_active 0 =Tomb Raider tipi görünüş kapatır.
thirdperson =Yandan görünüş
firstperson =Yandan görünüşü kapatır.
1. Ben *Half-Life*'da hile modunu aktif hale getirebilmek için çok uğraşmış fakat yapamamıştım.Hile sitelerinin çoğunda ya "-console" ya da "-dev –toconcole" yazıyordu. Fakat daha sonra ben bunun yerine "-dev –oconcole" yazdım. Bundan sonra console aktif hale geldi. Bunun sebebi ne olabilir ?
2- İleriki sayılarınızda çeşitli oyunlarla ilgili (*Rainbow 6* , *Half-Life* vb..) modlar içeren bir CD vermeyi düşünüyormusunuz. Çünkü bu modları internetten çekmek çok uzun zaman alıyor ve bir eziyete dönüşüyor.
3- *Half-life* ve *Quake 3*'ü internet üzerinden oynamaya çalıştığımda CD Key hatası veriyor bunu önlemenin bir yolu var mı ?
Şimdilik sorularım bu kadar mail'imi ve screenshot'larımı derginizde yayınlarsanız çok mutlu olurum.Yayın hayatınızdaki başarılarınızın devamını diler saygılar sunarım.
— **Evren Akça**, e-mail yoluyla

Sevgili Evren,
Screenshot'lar için teşekkürler. Dergimizde yer vermeye çalışacağız. Şimdi de sorularına cevap vermeye çalışalım.
1. Internet'te hile bulunan siteler arasında bazı farklılıklar olabiliyor. Ancak bunlar çok ufak farklar. Bazı sitelerdeki hileler çalışırken bazen sitede bulunan hilelerin hiçbiri çalışmayabiliyor. En iyi çözüm senin de yaptığın gibi deneme yanılma yöntemini uygulamak.
2. Hatırlarsan daha önceki sayılarımızda bir Half Life mod'u olan USS Darkstar'ı vermiştik. Mart sayımızda yine Half Life'ın en güzel mod'larından biri olan They Hunger'ı CD'mizde bulabileceksin. Bu tip ekstralara CD'mizde mümkün olduğunca yer verneye çalışıyoruz.
3. Karşılaştığın sorunlarla birçok okuyucumuz karşı karşıya kalıyor. Bu oyunların kopya olmasından kaynaklanıyor. Kopya oyunda kullanılan şifre birçok başka CD'de de kullanıldığı için, Internet'te server'a girildiğinde "Bad CD Key" hatası ile karşılaşılıyor. Bununla baş etmenin tek bir yolu var, o da orijinal oyun almak ve onun içindeki CD Key'i kullanmak.


Dünya böyle işte; bir varsın bir yoksun. Screenshot'lar için teşekkürler Evren.

OKUYUCU GÖRÜŞÜ

Korsan oyun, Orijinal oyun.

Hepinize merhaba,
Ben PC oyun dünyasına yaklaşık bir yıl önce merhaba dedim. Bilgisayarımı aldıktan sonra büyük bir iştahla ve paldır küldür bu dünyayı keşfetmeye başladım. Oyunları sağdan soldan duyduğum eleştiriler ölçüsünde alıyordum. Sokak ortasında kurulan tezgahlardan da olmak üzere epeyce oyun aldım. Daha iyi bir fikir edinmek için tesadüfen PC Gamer'ı almaya karar verdim (Ocak 2000 sayısından itibaren). Fakat Kara Liste'nizi görünce (Beta oyunlarla ilgili) küçük bir kalp krizi geçirdim, çünkü listedeki birçok oyunu almıştım. Daha önce de hafif bir spazm geçirmiştim. Bunun sebebi 1999 yazında aldığım AOE II oyununun piyasaya daha geçen ay çıkmış olmasıydı. Hemen bendeki oyunları didik didik ettim. Bu arada beta versiyonları tanımak için kullanabilece_im belirgin özellikler fark ettim. Bunları sizlerle ve okuyucularla paylaşmak istedim.
Aşağıda sıraladığım 3 özellikten a ve b özellikleri CD'nin dış görünüşüne, c özelliği ise CD'deki readme.txt dosyasına ait:
a) Beta CD'lerin kapağında çoğunlukla English Version yazıyor.
b) CD'nin kayıt yapılmış yüzüne baktığınızda CD'nin tamamının dolu olmadığını görüyorsunuz. Oysa diğer oyun CD'leri tamamen dolu.
c) Readme.txt dosyasında oyunun çalışması hakkında tuhaf şeylerden bahsediliyor. Örneğin AOE II'nin readme.txt'inde oyunun tamamen optimize edilmediğinden, oyunun zorluk derecelerinden HARD dışındaki derecelerin iyi çalışmayacağından, oyunun çalışması esnasında problemlerle karşılaşılabileceğinden bahsediliyor.
Beta versiyonları artık az da olsa diğerlerinden ayırdetmeyi öğrendikten sonra bunların nerelerde satıldığını araştırmaya başladım. Dışarda tezgahta satılan oyunların %90'ı (belki daha fazlası) beta. Hatta arkadaşın biri geçen Aralık ayında bana Windows 2000 satmaya çalışıyordu. Allah'tan arkadaş bana fazla kıl geldiğinden uzaklaştım. Asıl ilginç olan ise Türkiye'de bilgisayar sektöründe bir numara olan malum bir iş hanındaki mağazalarda bile bolca beta versiyonun olmasıydı. En üst kattaki bir dükkandaki oyunların abartısız yarısından fazlası beta versiyonu idi ki bu vatandaşlar orijinal bilgisayar parçaları da sattığından fazla şüphe uyandırmıyorlardı. Ama oyun firmalarının temsilciliğini almış, kutulu oyun satan bir iki dükkanda kesinlikle beta'ya rastlamadım. Belki bu söylediklerimde yanılıyorum. Lütfen bunları bir de siz değerlendirin.
En iyi dileklerimle...
—Cevdet NACAR

Okuyucu Görüşü'nde Önümüzdeki Ay

Quake III Arena ve Unreal Tournament son günlerin en çok konuşulan ve rağbet gören oyunları. Her iki oyun da kendisine has özellikleriyle oyun severler tarafından beğeni kazanmış ve müptelalık yapmış durumda. Aynı zamanda bu iki oyunun hayranları arasında hangi oyun daha iyi tartışmaları da sürüp gidiyor. Peki sizce hangisi, neden daha iyi? Quake III Arena mı, Unreal Tournament mı? Bu konu hakkındaki yorumlarınızı okuyucu görüşü başlığı altında bize gönderin, biz de yer vermeye çalışalım.
PCG

kenan9593

PC GAMER TÜRKİYE Abone Formu

PC GAMER'a abone olmak daha avantajlı...

Hem fiyat artışından etkilenmeyin, hem de 10 sayı fiyatına 12 sayı alın!

Üstelik adresinize teslim...

Bir Yıllık Abonelik Bedeli (12 sayı)

28.000.000 TL

KDV ve posta masrafları dahildir.

Adı / Soyadı : D.Tarihi: ___/___/___

Firma : Görevi:

Adres :

Şehir : Posta Kodu:

Telefon : Faks:

E-mail :

Fatura Adresi :

Vergi Dairesi : V.D.No:

Kredi kartımdan 28.000.000 TL. alınız

Kredi Kart No: S.K.T.: /

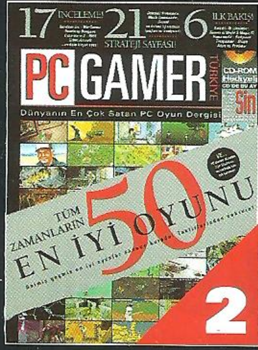
Tarih: İmza:

Banka hesabınıza 28.000.000TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir. Aboneliğiniz hangi tarihte başlasın ___/___/2000

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

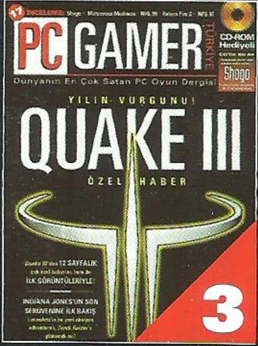
PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 219 00 85

kenarmuze



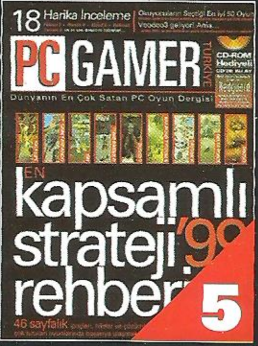
PC GAMER TÜRKİYE

ESKİ SAYI İSTEK FORMU





PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...





2.000.000 TL karşılığı

dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.

Adı / Soyadı :

Firma :

Adres :

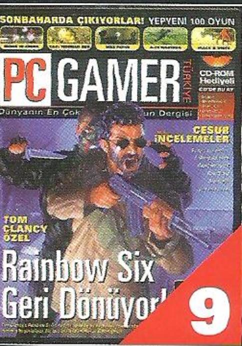
Şehir : Posta Kodu:

Telefon : Faks:

E-mail :

Vergi Dairesi : No:





Kredi kartımdan..........TL. alınız

Kredi Kart No: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ SKT: ☐☐/☐☐

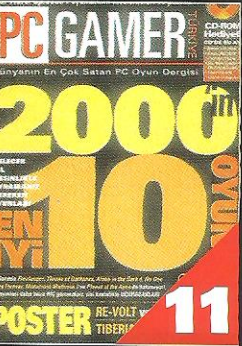
Banka hesabınıza..........TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir

Tarih: İmza:

İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR:

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15





Eksik sayılarınızı işeretleyin, adresinize gönderelim

Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 219 00 85

kenan9593

Reklam & Ürün İndeksi

FİRMA	ÜRÜN	SAYFA	TELEFON
Reklam			
Aod	Cd Çoğaltim	117	(0212) 555 48 17
Aral	Nox	A.K	(0212) 659 26 73
Arma Comp.	Amd Athlon	55	(0216) 418 78 80
Bsa	Suç Ve Ceza	147	(0212) 272 22 39
Crazy	Streetwear	27	(0212) 292 97 51
Creative	Digital Audi Solution	121,123	(0212) 216 45 68
Çizgi Elekt.	Ge-Force 256	13	(0216) 211 30 57
Eksen Bilg.	Oem-Sistem Fiyatlari	4,5	(0216) 418 94 55
Medya Bilg.	Sistem Fiyatlari	14,15	(0216) 414 13 22
Michelangelo	Siber Hukuk	103	(0216) 386 51 37
Microsoft	Sidewinder Gamepad/Joystick	Ö.K.İ	(0212) 258 59 98
Milliyet	Oku Takip Et	A.K.İ	(0212) 505 67 11
Multimedya	Online Alışveriş	22, 23, 67, 69, 71, 73, 75, 77, 79, 81, 83, 85, 87, 89, 91	(0212) 216 45 68
Nokia	Card Phone	9	(0216) 416 01 50
Odyssey Ent.	Football World Manager	45	(0212) 219 19 40
Odyssey Ent.	Oyun Programcısı	56	(0212) 219 19 40
Odyssey Ent.	Shadow Company	143	(0212) 219 19 40
Odyssey Ent.	Theocracy	38	(0212) 219 19 40
Odyssey Ent.	Tonic Trouble	34	(0212) 219 19 40
Odyssey Ent.	Bir Dakika	132	(0212) 219 19 40
Philips	Flat Panel Monitör	11	(0212) 217 29 24
S.O.S	İlk Yardım	31	(0212) 505 72 72
Sentim	KRN Bilgisayar	41	(0216) 415 79 79
Sky	Yamaha-Teac	49	(0212) 225 68 08
Tadım	Stress	107	(0216) 446 22 60
Turcom	Winfast 3d S320 Ii	19	(0216) 330 57 83
Yok Yok Int.	Aradığınız Herşey	127	(0212) 219 19 40
İNCELEME			
Adım Bilgisayar	Immanuel TelMouse	130	(0216) 492 45 80
Albim	Aztech PCI 288-Q3D II	129	(0216) 349 89 70
Empa	Sony Multiscan G200	124	(0212) 599 30 50
Empa	Gigabyte GA-6CXC	122	(0212) 599 30 50
GenpaCom	Nec MultiSync FE700	125	(0212) 288 10 78
GenpaCom	Creative Modem Blaster USB	128	(0212) 288 10 78
GenpaCom	Creative CD5230E	130	(0212) 288 10 78
Harmony	ADI MicroScan G710	125	(0212) 258 30 24
Multimedya	Creative 3D Blaster GeForce Pro	120	(0212) 216 45 68
Multimedya	Hyundai DeluxScan B790S	126	(0212) 216 45 68
SKY	Teac PowerMax 2000	129	(0212) 225 68 08
Turcom	Leadtek VR300	126	(0216) 330 57 83
Turcom	Leadtek WinSurf V90USB	128	(0216) 330 57 83

kenan9593

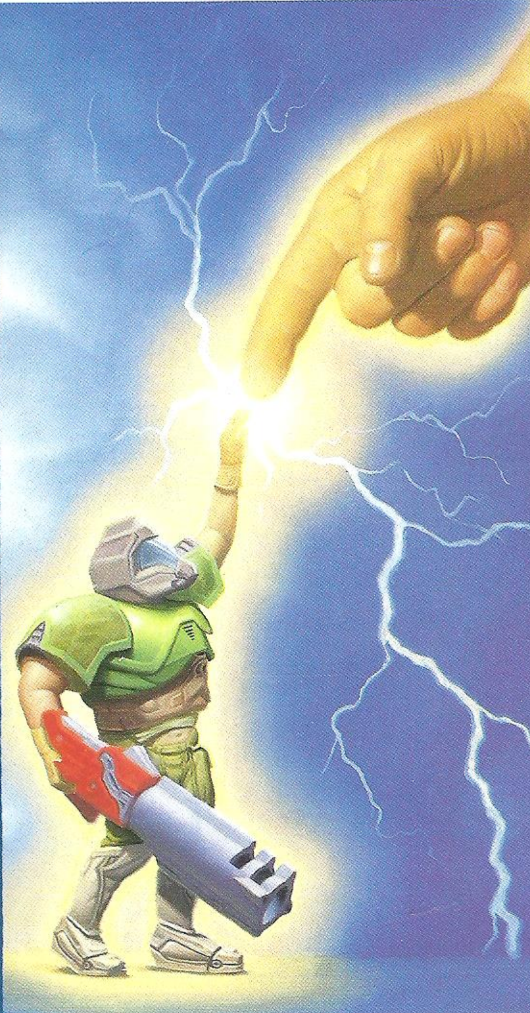
GELECEK SAYI

19. sayımız 29 Mart'ta Bayinizde... Kaçırmayın

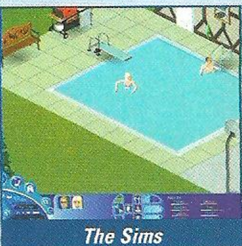
İşte bir dergiyi daha okuyup son sayfaya geldiniz. Önümüzdeki ay *PC Gamer*'ınıza kavuştuğunuzda sizi oyun geliştirme dünyasının içine nasıl sokacağımızı göreceksiniz. Evinizdeki malzemelerle (bilgisayarınızla mesela) *Quake, Half-Life: Opposing Force* ve *Unreal Tournament* mod'ları yapmanın sırlarını öğreneceksiniz.

Quake'i Yeniden YARATIN!

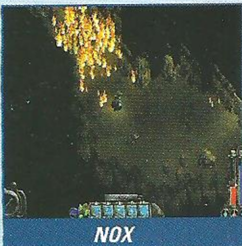
Kendi mod'unuzu yapmayı öğrenmeniz ve bu ay CD'mizde bulunan *They Hunger*'dan daha iyisini yapabilmeniz için sadece bir ay kaldı. Biraz sabredin, kimbilir belki de önümüzdeki aylarda CD'mizde sizin mod'unuzu yayınlarız.



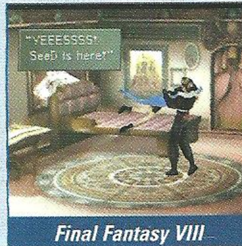
ARTI... GELECEK SAYIMIZDAKİ YENİ İNCELEMELER:



The Sims



NOX



Final Fantasy VIII



Battlezone II

...VE DAHA FAZLASI!

PC GAMER TÜRKİYE

MART 2000

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

YAYIN KOORDİNATÖRÜ (Sorumlu)
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Burak Akmenek
Editör • Ümit Öncel
Editör • Murat Okan
Editör • Timur Erbil
Editör • Ersin Erenözlü
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu

GRAFİK TASARIM
Musa Tambaş • Mithat Balkaya

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Cüneyt Halu • Mehmet Günal
Mert Güner • Ahmet Bakioğlu
Güven Çatak • Mustafa G. Balkaya
Sibel S. Eroğlu • Güçlü Kazan

REKLAM
Reklam Müdürü • Sevda Turgut
Müşteri Temsilcisi • Ali Özbay

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik / 0212.260 41 68

BASKI / CİLT
Me-Pa A.Ş. / 0212.270 63 64

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞKANLIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

Bu sayıda, PC Gamer Amerika baskısından çevirisi yapılan yazıların telif hakları ©2000 Imagine Media, Inc., 150 North Hill Drive, Brisbane, CA 94005, USA'ye aittir. Tüm hakları saklıdır. Imagine Media, Inc.'in izniyle PC Gamer Amerika bakısından yararlanılarak basılmıştır. Imagine Media, Inc.'in önceden yazılı izni olmadan, her ne nedenle olursa olsun, tamamının veya bir bölümünün, herhangi bir dilde çoğaltılması kesinlikle yasaktır. Aksini yapan kişi ve kuruluşlar hakkında Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ile Türk Ceza Kanunu'nun ilgili maddeleri uyarınca kanuni işlem yapılır.

BU DERGİ, BASIN MESLEK İLKELERİNE UYMAYI TAAHHÜT EDER.

kenan9593

MİLLİYET GAZETESİ ANA SAYFASI



Netsite : http://www.milliyet.com.tr What's Related

WebMail Contact People Yellow Pages Download

www.milliyet.com.tr

OKU

Milliyet'i İnternet'ten oku.

TAKİP ET!

Tüm gelişmeleri anında takip et.



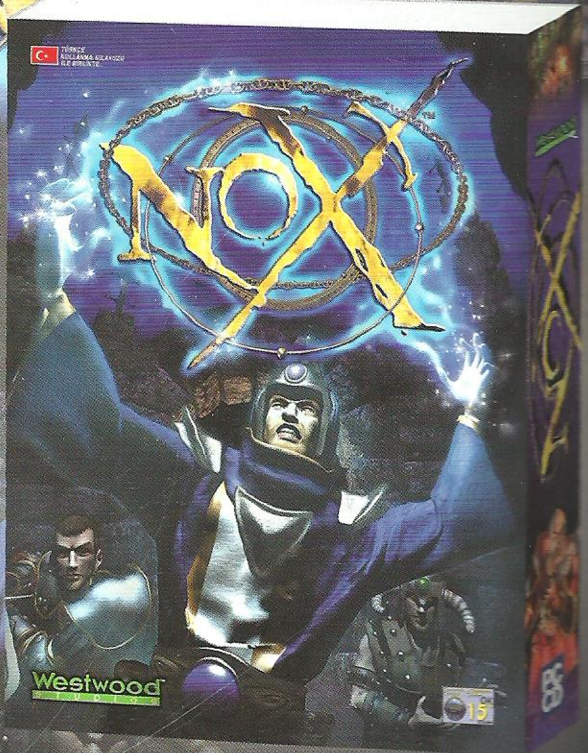
http://www.milliyet.com.tr

kenan9593

Hecubah'ı, Ölümsüzlerin Kraliçesini yenin ve Internet'teki Savaş Meydanının Hakimi siz olun!

Keşif ve tuzak dolu topraklara gelin ve baş döndüren hızıyla bu macera oyunu NOX'un tadını çıkarın!

NOX, hem tek başınıza hem de çok oyunculu oyunlarda kendi tuzaklarınızı ve bilmecelerinizi yaratabilmenizi sağlıyor. Kurnazlık ve hilekarlık bu dünyada hayatta kalabilmenizi sağlayan üstün niteliklerdir. Zehirli örümceklerle dolu bir odaya veya lav dolu bir çukura bir düşmanınızı düşürebilmenin zevkini bir düşünsenize!





TÜRKÇE KULLANMA KILAVUZU İLE BİRLİKTE..

Westwood STUDIOS

ELECTRONIC ARTS™
TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ



ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ. Tel: 0212 659 26 73

ANA DAĞITICI: EKOL BİLGİSAYAR
Tel: 0212 212 83 55 - 56

kenan9593